GUÍA PARA PRINCIPIANTES: MS DOS

650 PESETAS

MICRO pcmanía

AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 9

HOBBY PRESS

8 414090 801645 00009

COMO LLEGAR AL FINAL DE...

SHADOW OF THE COMET

The 7th Guest

Invitados en un mundo de pesadilla

INFORME

ANTIVIRUS

Programas para acabar con tus peores enemigos

2 DISCOS

6 MEGAS DE INFORMACIÓN

ALTA DENSIDAD

DEMOS DE LUJO PARA TU PC

LA BELLA Y LA BESTIA

XENOBOTS

CONTRAPTIONS

JUEGO COMPLETO

SCRYLIS

EMULADOR HOBBYTEX

PREVIEWS

Así serán

CARMEN SANDIEGO EN EL COSMOS

MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE

pcmanía

Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Autoedición
Carmen Santamaría
Oscar López (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Redacción
Francisco J. Gutiérrez
Francisco Delgado
Susana Herrero
Oscar Santos
Enrique Ricart
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Eva Hoogh (Alemania)

Colaboradores
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Manuel Garrido
Diego Gómez
Juan J. Fernández
Juan A. Pascual
Javier Rodríguez

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 Madrid
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira, Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid Tel. 747 33 33

Distribución
Coedis, S.A. Molins de Rei (Barcelona)
Tel. : (93) 680 03 60

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información

Solicitado control **O.J.D.**

PCMANÍA no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.
Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.

Depósito legal: M-34844-92

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

SUMARIO

AÑO II - Nº 9 JULIO 1993

EN ESTE NÚMERO...

PREVIEW

CARMEN SANDIEGO EN EL COSMOS

La escurridiza Carmen Sandiego ha decidido continuar sus fechorías en el espacio. Allí ha reclutado una curiosa banda de delincuentes que os encantará atrapar.

PANTALLA ABIERTA 36

TASK FORCE 1942

Microprose nos ofrece de nuevo la oportunidad de revivir una de los enfrentamientos más duros de la Segunda Guerra Mundial. Esta vez, el océano Pacífico espera que vosotros decidáis quién será el vencedor: Japón o los EE.UU.

PANTALLA ABIERTA 30

LA BELLA Y LA BESTIA

Una de las historias de amor más románticas. Una película de ensueño. Una obra maestra de Disney. Y, gracias a Infogrames, uno de los mejores programas para niños y mayores del mercado. Conoced su magia.

ALTA DENSIDAD

Sabemos que no sólo de lectura vive el hombre, por eso, os ofrecemos dos discos de alta densidad repletos de diversión y entretenimiento. Con ellos, tendréis en vuestras manos las demos de los últimos videojuegos de esta temporada. Haced un hueco en vuestro ordenador y... ¡a disfrutar!

4 PRIMERA LÍNEA Viajamos a cualquier rincón del mundo para que seáis los primeros en saber qué está haciendo furor en el extranjero.

16 PREVIEW Antes de que salgan a la venta aquí tenéis las primeras imágenes de los esperadísimos «Maniac Mansion 2» y «Castle of Dr. Brain».

22 PRIMER CONTACTO Silmarils no descansa en su empeño de lanzar excelentes juegos de rol. «Ishar 2» es un claro ejemplo de su buen hacer.

EN PORTADA...

Si la muerte aparece en extrañas circunstancias, ni el paso del tiempo detiene a los fantasmas. Sólo el séptimo invitado conoce el secreto para que descansen en paz.

TRUCOS 46

Tal vez sea algo difícil, pero no imposible. Todo problema tiene su solución y todo juego su truco. Si habéis probado de todo y no conseguís avanzar, en estas páginas encontraréis la mejor manera de superar cualquier problema.

INFORME 61

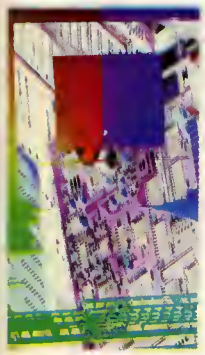
ANTIVIRUS

«Norton Antivirus», «Virusafe», «V Care», etc., son los nombres de algunos de los antivirus más completos que existen. En este artículo os presentamos amplia información sobre cómo funcionan y cuáles son sus características principales.

GUÍA 48

MS-DOS

Sí, todos sabemos que Microsoft ha desarrollado varias versiones del conocido MS-DOS y que cada una está acompañada de su manual. Pero, lo que hacía falta era una guía clara, sencilla y genérica que nos iniciase en el complejo mundo de este sistema operativo.



CÓMO LLEGAR AL FINAL... 74

SHADOW OF THE COMET

Os desvelamos los oscuros secretos guardados en el corazón de los habitantes de Illsmouth. Por fin, conoceremos el camino hacia el umbral de la otra dimensión y cerraremos la puerta a los terribles dioses primigenios.

El ambiente festiva ya se nata en tadas los rincones. ¿En tadas? Un aire fría y enrarecida se respira en nuestra redacción. Parece coma si alguien nas estuviera observando can ascuras intenciones. Da la sensación de que seres fantasmales vinieran dispuestas a apoderarse de nasatras. Pera, na, la que acurre es que «The 7th Guest» ha llegada a nuestras manas y despide intriga y emoción par las cuatra castadas. Pera también tenemos «Maniac Mansian 2», la aventura más divertida de LucasArts, que nas hará disfrutar can sus simpáticas persanajes durante mucho tiempo. Y mucha tiempa hemas necesitada para desmenuzar a fanda las entresijos que escande uno de las mejares simuladares de vuelo de la histaria, «Strike Commander». Nas merecemas un descanso en la casta pora observar el pasa del cameta Halley tras llegar al final, de una vez por todas, del siniestra misterio que la rodea en «Shadow af the Camet». Aunque, si hay algo digna de admirar en el firmamenta es el intenso brillo de la luna cuando fijan la vista en ella dos enamaradas coma «La Bella y la Bestia». Otra tipa de belleza san las sensacianales imágenes y animacianes que se pueden crear can la magnífica herramienta «TOPAS 4.2». Y pora terminar, abrid bien las aídas parque ya existe un nueva dispasitiva de sonida digital que no necesita instalación en el ardenador, tada una idea. Camo veis, as presentamos una amplia aferta de programas para que na as aburráis ni un segunda, par la menas hasta el mes que viene.

25 PANTALLA ABIERTA Auténticos profesionales y, sobre todo grandes apasionados, analizan para vosotros los pormenores de innumerables títulos.

38 PC SELECCIÓN Cada mes nos resulta más difícil seleccionar los diez, en nuestra opinión, mejores programas. Pero, como no podíamos faltar a la cita, aquí los tenéis.

45 PIXEL A PIXEL Desde estas líneas os animamos a que sigáis enviando vuestros increíbles diseños. Enhorabuena.

56 INFOGRAFÍA En este número centramos nuestra atención en «TOPAS 4.2». Esta estupenda herramienta de creación de imágenes y animaciones sintéticas es una de las más completas del momento. Hace realidad casi todo lo que pueda imaginar un diseñador infográfico.

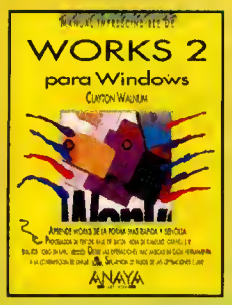
60 CARTAS AL DIRECTOR Esta sección establece una línea directa con nuestro director para que podáis compartir con él y con todos los lectores vuestra opinión sobre el tema propuesto. Nos interesa todo lo que tengáis que decir. Escribidnos.

66 EXPANSIÓN Comentamos lo último de Quarterdeck, un "bundle" que contiene su popular gestor de memoria QEMM 386 y dos programas inéditos de Sierra.

80 PC SHOP La imaginación no tiene límites. Así lo demuestran los nuevos joysticks que os presentamos en nuestra tienda particular.

82 CONSULTORIO ¿Cómo es posible que aún os desesperéis con un juego? Ya deberíais saber que tenemos la llave maestra de todos los programas.

libros



APLICACIONES
WORKS 2 PARA WINDOWS
283 págs.
3.605 ptas.

Como muchos otros paquetes integrados, Works para Windows es un sistema muy completo, y algo complejo. En uno solo aplicación se reúnen las herramientas más comunes que hacen del PC una máquina productiva. Para abordar del modo más sencilla posible todas estas herramientas, Anaya presenta un manual que nos introduce en las posibilidades de Works. Como el resto de los volúmenes de la colección Manual imprescindible de..., la idea es conseguir dominar los parámetros básicos del programa en poco tiempo. Y aunque no se puede negar que lo consigue, resulta evidente, a veces demasiado, que algunos aspectos se quedan "colgados", cuando sería deseable que se profundizara un poco más para aclarar las dudas que surgen en determinadas cosas.

Clayton Walnum
Anaya Multimedia
☆☆
Nivel «I»

APLICACIONES
APLIQUE QUATTRO PRO 3
722 págs.
4.240 ptas.

Si hoy un producto conocido de Borland Internatianal es la hoja de cálculo «Quattro Pro». McGraw Hill ha tenido el acierto de publicar el presente libro, en el que se abordan conceptos y funciones, de un modo claro, directo y preciso. El autor hace gala de un conocimiento profunda de la aplicación, que trata de transmitir al lector en su integridad. Pero, lo que más destaca del texto es su excelente traducción, realizada y revisada por profesionales universitarios, que la convierte en un volumen casi imprescindible para todos los usuarios de «Quattro Pro 3».

Stephen Cobb
McGraw-Hill
☆☆☆
Nivel «I»

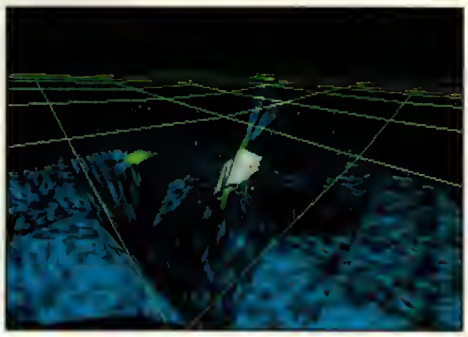
APLICACIONES
LOTUS 1-2-3 PARA WINDOWS
380 págs.
3.605 ptas.

El popular entorno gráfico de Microsoft se beneficia de una de las aplicaciones más extendidas y potentes que circulan en el mercado. El manual que ahora nos ocupa se puede considerar como un excelente apoyo para el usuario no iniciado en «Lotus», que desee dominar el citada programa. Lenguaje claro y directa, constantes ejemplos gráficos y explicaciones paso a paso, unido todo ello a la creciente, pero bien dosificada, dificultad en la comprensión de los temas, hacen este libro enormemente útil. El lector encontrará que, casi sin esfuerzo, puede descubrir las posibilidades que encierran opciones como las macros, así como el resto de los contenidos del texto.

Peter Aitken
Anaya Multimedia
☆☆☆
Nivel «I»

PÉSIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: *INICIACIÓN* NIVEL C: *CON CONOCIMIENTOS* NIVEL E: *PARA EXPERTOS*

primer



Los Reyes de la Playa

El proyecto en el que se ha embarcado Flair Software probablemente posea uno de los nombres más rocambolescos de la historia de los videojuegos. «Surf Ninjas on the South China Sea» es una adaptación al ordenador de imágenes del celuloide. Sin embargo, aún no se ha lanzado al mercado ni en uno ni en otro formato. A finales de julio, se prevé que el programa aparezca en los EE. UU., junto al estreno de cine, y un poco más tarde en Europa.

«Surf Ninjas...» tiene como protagonista a Johnny, heredero de la corona de la isla de Patu San, en los mares del sur. Él y su hermano deben regresar a la isla, tras una larga estancia en los U.S.A., pues, acaba de cumplir dieciséis años y la coronación tiene que ser inmediata. Pero, Patu San está gobernada por un dictador que no desea abandonar el poder y envía a sus bandas de ninjas para asesinar a nuestros amigos.

Con formato de aventura, «Surf Ninjas» se encuentra compuesta por tres grandes fases que se desarrollan en la ciudad, la isla y el palacio. Al final de cada una de ellas, podremos disfrutar de diversas escenas de acción y lucha, en las que no podremos tomarnos ni un pequeño respiro.

Un Futuro Pasado por Agua

El ambiente político del año 2050 se muestra enrarecido y con el riesgo de que un conflicto global explote en cualquier momento. Y para complicar aún más la situación, existe una guerra salvaje entre industrias y corporaciones debida a un único motivo: la ambición.

Esto es lo que ocurre en «Subwars 2050», un nuevo producto de Microprose. Se trata de una mezcla de estrategia y simulación, cuya mayor diferencia con otros programas de ese estilo es que casi toda la acción se desarrolla bajo el agua. Controlaremos los aspectos mecánicos de nuestro vehículo, además de realizar otras acciones para triunfar en la empresa que se nos propone.

Como muy destacable se puede citar la presencia del "gouraud" para mejorar el aspecto gráfico y visual, dando como resultado una espectacular combinación de técnica y belleza plástica.

La celebración de una nueva edición del C.E.S. –Consumers Electronic Show– es siempre una buena noticia. Lo suficientemente buena como para que, desde estas líneas, le demos, una vez más, nuestro apoyo incondicional en espera de las sorpresas que las más importantes compañías del mundo nos depararán en un futuro inminente.

En Chicago se han dado cita durante cuatro días las novedades más interesantes, por supuesto para PC, que han estado desarrollando las empresas más prestigiosas que existen tanto en el inmenso campo del software de entretenimiento, como en el del hardware.

Semejante acontecimiento merece que se le preste una atención especial, lo que procuraremos realizar en el tiempo más breve posible, para conseguir la información que más nos interesa a todos.

A línea

El Parque del Terror

La más reciente lacura del "Rey Midas" de Hollywood, el trabajo más comentado hasta la fecho del genio de la industria cinematográfica estadounidense, Steven Spielberg, llega al ordenador. «Jurassic Park» aparece, dispuesto a hacernas gritar de terror y admiración, de la mano de Ocean, que ha tenido que desembolsar una fartísimo suma (alrededar de 500 millones) para hacerse con las derechos de adaptación.

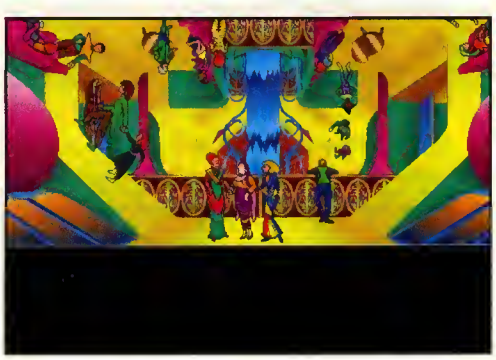
Al ya conocida argumento del libro de Michael Crichton, en el que se plantea la resurrección de los dinosaurios por abra de la ingeniería genética, se une una excelente calidad gráfica y gran jugabilidod, que pueden hacer que «Jurassic Park» se canvierta en una de los títulos estrella.

Además, se planea el lanzamiento de una versión "enhanced" en CD-ROM, que incluiría digitalizaciones del film, tanto gráficas como sonoras, dando un aspecta lo muy similar a una película interactiva.

Por las Barbas del Profeta... LENNON

Una de las práximas "niñas mimodas" de Interplay responde al curiaso nombre de «In Search af the Fabulous Fuzzbox». Se trata de un prayecto para CD-ROM cuya trama argumental nas canduce a un futura ampliamente influenciada par la pasada época del pop y la psicodelia de los años 60 y 70.

La acción se sitúa en el lejano año 2094, un tiempo en el que las nefostas políticas ecanómicas colapsaron el mundo y condujeran a una nueva forma de religián, la Iglesia del Apocalipsis. Nueva y, cuando menos, bastante extraña, pues rinde culta ni más ni menas que a las grandes estrellas del rock del siglo XX, coma Jimmy Hendrix, Eric Clopton a John Lennan. Precisamente este último, considerada coma uno de las más grandes prafetas del Apocalipsis por las estrafalarios seguidores de esta secta, es el centro de «In Search of...». El "Fuzzbox" de Lennon, perdida desde los oscuras tiempos del año 2047, puede ser recuperada como reliquia para la Iglesia par tres intrépidas aventureros: Margat, Morris y Miles, que competirán por el hanor de ser el primero en encontrar el codiciada tesoro.



Las elevadas configuraciones que muchas programas exigen en la actualidad, casi obligando a los usuarias a poseer el no va más en cuestián de hardware, plantean no pocas y serias problemas a la hora de decidirse por la compra de un juego.

Na es la primera vez, y quizá tampoco sea la última, que decimas que sí, que apravechar cada vez más las pasibilidades del PC es algo digno de elogio y cuenta can nuestro apoyo incondicional. Sin embargo, muchos amantes de la informática ven como, día a día, los productas son cada vez más espectaculares, al tiempo que exigen disponer de un equipo más y más potente para disfrutar a tope de él. Pero los dueños de un PC, o una gran mayoría, na podemas (y nas incluimos) cambiar cada dos par tres de ordenador, sóla para que un juego funcione o la perfección.

Última hora

Digital acaba de presentar el, prabablemente, PC más rápida del mundo. Entre sus características más destacables están: tecnología RISC, microprocesador de 64 bits, frecuencia de 150 MHz, 16 Mbytes de memoria principal, monitar SVGA de 14 pulgadas, unidad SCSI de 245 megas...

Una excelente noticia para los fanáticos del manga japonés: Megatech, compañía de reciente asparición en el mercada se dispone a lanzar «Cobra Mission», una fantasía rol, muy, muy sexy...

Accolade anuncia gran cantidad de lanzamientos para los práximos meses. Entre ellos están: «The Challenge of Racer X», una praducción basada en una serie de dibujas animados de la televisión estadounidense; «Brett Hull Hockey», un juega deportivo en el que pondremos a prueba nuestra resistencia en la pista de hielo; y «Mike Ditka Ultimate Football II», que dispone de unos preciasas gráficos en SVGA 256 colores.

IBM acaba de presentar en Inglaterra un kit multimedia en el que se incluyen: «Alone in the Dark», «Battlechess», «Advantage Tennis», «World Atlas», «Gobliiins», «Prince of Persia», etc.

Microprase ha dejado caer el posible nombre de su última prayecto. «Spocelord» nos transportará al futura y, más concretamente, al espacio, donde tendremas que competir con más de mil enemigos por el poder del universa.

Los usuarios de PC en los EE. UU. podrán disfrutar en breve de una auténtica joya de caleccianista: un pack de Lucas Arts, compuesto por sus cinco primeras aventuras gráficas. Una idea geniol, según nuestra opinión que, seguramente, tendría aquí gran demanda ya que, ¿a quién no le apetecería volver a echarse unas partiditas con el siempre recardada «Maniac Monsion», por poner un ejemplo?

Así será...

En órbita

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN EL COSMOS!

BRODERBUND
EDUCATIVO

La hemos perseguido por América, por Europa, por todo el Mundo, por la Historia, por el Tiempo..., pero siempre, en el último momento, se nos escapa. Si antes era difícil "pillarla", ahora nos va a ser casi imposible. La imprevisible Carmen Sandiego está haciendo su vida en el espacio. En compañía, como es su costumbre, de los peores criminales "androides", ha decidido orbitar de galaxia en galaxia para robar todo aquello que le interese. En la Tierra no nos dejó nada. Ahora, en el Cosmos, se propone apoderarse hasta del núcleo del cometa Halley...

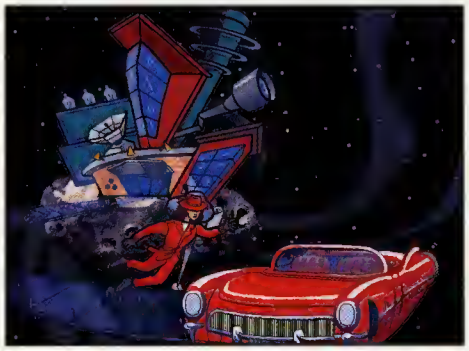
Na existen límites poro las pragromodares de lo sogo Cormen Sondiega. Su imoginocián estó fuero de tado reglo y osí la demuestron en codo "copítula" de lo serie. Lo compoñío Braderbund tiene en Cormen Sondiega uno de los mós odictivos heraínos del softwore de entretenimienta y la que puda empezor siendo un interesonte experimento infarmótico, se ho convertido en un divertida pragromo educotiva. Lo ideo es muy sencillo, ton ontiguo cama lo Histario de lo Humonidod: perseguir o un lodrón y o tado su bondo, hosto ponerlas o todas boja rejos.

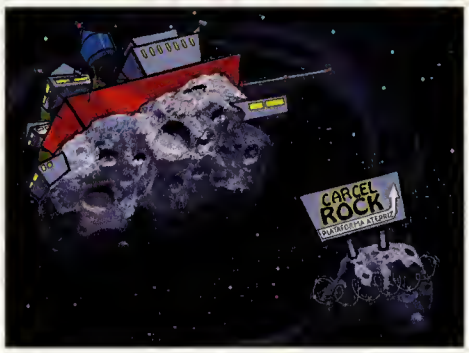
¿DÓNDE ESTÁN?

Esto es lo primero pregunto que nas hocemas cuonda abservomos en las créditos de «¿Dónde estó Cormen Sondiega? ¡Búscolo en el Casmos!» que na aparecen las nombres de Gene Partwaod y Louren Elliott, en atros polobros, los creodares de lo serie. Estos das pragromodares omericonas, hosta esto último versián, hon guioda las posas de las criminoles ondonzos de daño Cormen. El equipo de diseña de «¿Dónde está Carmen Sondiega? ¡Búscolo en el Cosmos!» estó campuesta en su moyar porte par gente desconocido, o excepción de un por de nambres que yo vimos en lo último entrego. Este hecho demuestro que lo fémina delincuente ho creodo escuelo y que, par su especiol y maldeable noturolezo, tiene vido poro lorgo.

Uno vez que echomas un primer vistoza ol pragrama, enseguida nas damas cuento de que ha mejarada en todas las ospectas. Pera la más curiasa de este hecha es que las reglas principales na se han madificada en la más mínima. Cualquier seguidar de esta serie recanacerá en «¿Dánde está Carmen Sandiega? ¡Búscola en el Casmas!» una perfecto cantinuación de anteriares aventuras, can la particuloridod de que el tema que ahara le acupa aborco el infinita.

Parque..., tadas sabéis quién es Carmen Sondiega, ¿a na? Para las que na la sepan, un rópida resumen del histarial delictiva de la susadicho criminal. Esta lodrana empezá sus carreríos hace unas cuantas añas en las Estadas Unidos. Pera enseguida se le quedó pequeña su compo de acción y saltó el charca en busca





de más batines can las que hacerse. Y de ahí, cama nada se le resistío, posó o sumar éxitas criminales en tada el Munda y en el Tiempa. La filasafía de sus pragramas es arrestar a tada su banda y, par última, a ella en persona.

Pera al tiempa que hacemas de policíos o detectives privodas, incrementamas nuestra cultura general, visitomas países y ciudades y aprendemas de sus campartamientas y castumbres. Este aprendizaje también la adquiri-

mas grocios o los libras de consulto que siempre hon ocampoñoda ol juego. Par supuesta, en esto ocosián tombién dispanemas de un próctica manual de cansulto sabre nuestra sistemo salor.

MÁS DIFÍCIL TODAVÍA

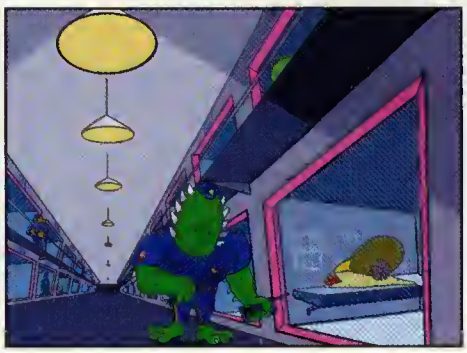
Un hecha innegoble en «¿Dánde estó Cormen Sondiego? ¡Búscolo en el Casmas!» es su relotivo dificultod. Todas tenemos nacianes básicos o generoles de Histario a Geagrofío, yo que se supane san estudios que hemas reolizoda duronte lo educacián básico... Grocios o ella ero más o menos fácil resalver los posodos fecharíos de lo delincuente. Pera muy pacas soben siquiero los tres reglos básicos de lo Astranomío. De nueva nos encantromas can los objetivas principoles de lo sogo creodo por Gene Partwoad y Louren Elliatt, es decir, lo divulgocián de canocimientas y lo educocián culturol de los usuorios de sus juegas.

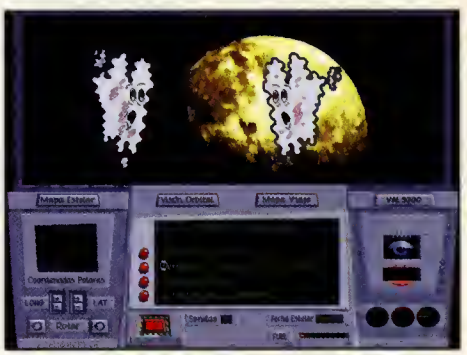
Poro «¿Dónde estó Cormen Sondiego? ¡Búscolo en el Casmos!», se ho contoda can lo coloboroción de expertas en Astranomío, que hon trobojada y trobojon en lo NASA y de grondes canacedares del munda de lo Mitología. Las abros consultodos poro este fin von desde enciclopedios del Espocia, hosto obros de Shokespeare (necesorios poro resolver muchos de los preguntos que se nos farmulon), posonda par estudias sobre sotélites, plonetos y estrellos. Pera la más espectaculor, gróficomente hoblondo, son los fatagrofíos utilizodos poro ilustror nuestros destinas y nuestras puntas de búsquedo criminol. «¿Dánde estó Cormen Sandiega? ¡Búscala en el Cosmas!» ha dispuesta de las archivos fatagráficas de la NASA y de la calección particular de Buzz Aldrin, una de las astranautas americanas que llegá a la luna. Las fatas san de una colidod excepcianal y nas muestron, can tada tipo de detalle, las particularidades del espacia cásmica más inmediota a nuestra ploneta.

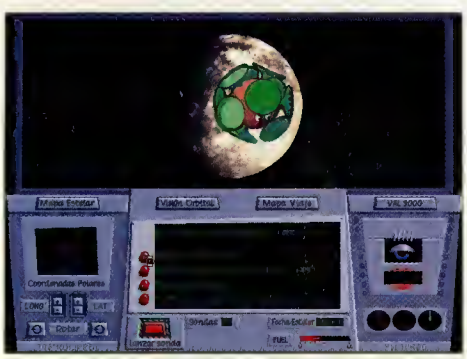
COSMOHOPPER 911 TURBO

Este es el espectacular nambre que recibe la nave que la canacida agencia de detectives Acme nas ho asignada paro nuestra misián. En la misma, cantamas can tadas las elementas necesarias para ocabar can las andanzas de Sandiega.

Empezamas par el impresianante ventonal







que nos ofrece una perfecta visión del Universo y de todos aquellos planetas que nos interesan, con lunas incluidas, para nuestra investigación. Debajo del mismo, disponemos de una pantalla de ordenador que nos da acceso a valiosa información. Así, podemos saber la opinión de los testigos presenciales de los crímenes, detectar y descifrar los objetos que estos abandonan en sus huidas, situarnos en la constelación exacta en la que se ha cometido el hurto o preguntar a nuestros confidentes aquellos datos que nos interesen especialmente.

Otra computadora, llamada Val 9000, nos permite la entrada a una completa base de datos. En ella, encontraremos: un completo informe de todos los componentes de la banda de Carmen Sandiego, con una fotografía de los mismos... y con la posibilidad de pedir órdenes de arresto de cada uno; un diario de viaje en el que quedan registrados todos los desplazamientos que efectuamos; una base de datos con toda la información de los planetas, estrellas y demás astros celestes que podemos visitar; y, por último, una opción que nos permite salir del programa, salvar pantallas, quitar el sonido y la música...

Por último, nuestro Cosmohopper 911 Turbo también se compone de un Mapa Estelar, un Lanza Sondas y dos indicadores de Fecha Estelar y Combustible. Con el primero, gracias a coordenadas de altitud y longitud, podremos situarnos en el punto del espacio que deseemos. El segundo nos ayudará a capturar a los criminales cuando ya les tengamos perfectamente localizados y los terceros nos indican el poco tiempo y combustible que nos queda...

LA BANDA

La banda de "la Sandiego" es una de las cosas más originales del programa. Parece sacada del cosmopolita bar de «La Guerra de la Galaxias». La féminas son Carmen Sandiego, la primera, por supuesto, tan bella y elegante como siempre; Rita Laboudit, una "belleza" con coleta; Verna-Lee Kwinox, una caracola de concha blanda; Marcy Bo Koo, una "vamp" del espacio; Bea Miupscotti, otra caracola con plumas. Los "masculinos": Avery Littlebit Phelps, una especie de sapo con hélice; Enzo di Galaxi, un pez-besugo con un solo ojo; Hanover Fist, un murciélago con botas y seis ojos; Morton U. Bargandfore, un cangrejo sin concha; y Nebulus Doolittle, una cosa, sin más... Y los andróginos son los robots Astro Fizzix, Infinity McMath, Liebsen Bounz, y las "cosas" G. Whiz Bang y Kit Incaboodle. Con este tipo de personajes tan sumamente raros, experimentaremos la sensación de querer capturarlos por verlos en persona, sobre todo a la inalcanzable Carmen Sandiego.

¿Y DESPUÉS QUÉ?

Esta puede ser la pregunta que uno se formula cuando ve el título del último Carmen Sandiego. ¿Qué queda más allá del espacio infinito? ¿Existe algún otro lugar en el que esta ladrona pueda esconderse para poder seguir robando? ¿Se acaba con esta entrega la serie Sandiego..? ¡Quién sabe! Lo cierto es que cualquiera de nosotros tardará bastante tiempo en responder a estas preguntas por el simple hecho de que «¿Dónde está Carmen Sandiego? ¡Búscala en el Cosmos!» es un programa que trae cola, tan larga como la del cometa Halley. Terminarlo nos va costar lo nuestro y la agencia Acme rebajará nuestro rango en más de una ocasión, sin contar las risas que va a provocar a Carmen y toda su galáctica banda.

Francisco J. Gutiérrez

¡TÚ GANARÁS LA CARRERA ESPACIAL!

BUZZ ALDRIN'S RACE INTO SPACE

Simulador

¿Tienes todo lo necesario para ganar la carrera espacial? Conviértete en director de misión del programa espacial americano o soviético. Puedes reclutar y entrenar a 140 astronautas, incluyendo Buzz Aldrin y Neil Armstrong. Participa en 40 misiones, incluyendo rescates espaciales de emergencia. Tienes a tu disposición 30 cohetes, incluyendo naves soviéticas secretas desconocidas.

Disponible en PC

© 1992 Strategic Visions
Todos los derechos reservados. Buzz Aldrin's Race into Space™ es una marca registrada de Interplay Productions Inc.

Interplay™

UNLIMITED ADVENTURES

- Crea mapas y enlázalos con teletransportadores, puertas de entrada y huecos de escalera.
- Elige tus personajes de entre 112 monstruos y personajes.
- Diseña las mazmorras.
- Pon a prueba tu valor.

© 1993 TSR, Inc. © 1993 Strategic Simulations, Inc. Todos los derechos reservados. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, AD&D, UNLIMITED ADVENTURES y el logotipo TSR son marcas registradas propiedad de TSR y utilizadas bajo su autorización.

Advanced Dungeons & Dragons
PRODUCTO OFICIAL DE ORDENADOR

Crea tu mismo el mejor juego de fantasía.

Juego de Rol

¿Alguna vez has deseado romper las barreras y diseñar tus propios escenarios de aventura?
Pues bien, aquí tienes una oportunidad para hacerlo.

Disponible en PC.

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO

TSR

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid. Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

Así será...

La Morada del Diablo

THE 7TH GUEST

No sería descabellado afirmar que es el juego más esperado de los últimos tiempos. No sería una locura decir que es el programa más impresionante que se podrá ver en la pantalla de un ordenador durante una enorme cantidad de meses. No sería exagerado comentar que romperá con todos los moldes y con todos los tópicos en el mundo del software. No sería descubrir nada nuevo, si decimos que es la producción que abre un nuevo camino y despeja un horizonte de futuro. Y, ¿no sería fantástico suponer que pronto pudiéramos disfrutarlo? No. Porque no es una suposición. Ya está a punto. Bienvenidos al mágico universo de «The 7th Guest».

VIRGIN GAMES
INTELIGENCIA

Para la torturada mente de Henry Stauf, cuyas alucinaciones eran indistinguibles de la realidad, aquella visión de una muñeca de facciones perfectas fue casi como una revelación. Las puertas se abrieron para él, y no dudó en dar el paso para atravesarlas. Pero la pregunta es, ¿qué puertas cruzó, las del cielo o, las del infierno? Desde entonces todo fue sencillo. Sus juguetes fueron la sensación de los niños hasta que otra visión le asaltó. Una casa, encima de una colina. Un camino serpenteante.

El siguiente paso era fácil de predecir. El sueño se hizo realidad y la mansión tomó forma material. Henry Stauf ocupó su sueño y pudo tocar lo que sólo su trastornado cerebro vio. Hasta que algo extraño sucedió. La muerte visitó el pueblo. Una vez, dos veces, hasta que la cuenta se perdió. Todos niños. ¿Cómo pudo ser?, ¿una visión o una pesadilla? Las muñecas fueron testigos de los estertores infantiles, hasta que la cadena se detuvo. ¿Se detuvo?

Henry preparó una fiesta. Sólo para seis invitados. Todos pensaban que aquel hombre, salido del más bajo escalón del que una persona puede partir, que subió de un modo tan fulgurante como pudo haber sido su caída, lograría realizar sus más ocultos deseos. Aunque el temor les hacia dudar, la ambición pudo con la razón. Y a la invitación respondieron positivamente. Sin embargo, el anfitrión no hizo acto de presencia. Encontraron la casa a su plena disposición, pero bajo condiciones un tanto curiosas. Una serie de juegos y adivinanzas habían sido preparados para su resolución. Aquel que lograra desvelarlos se llevaría un premio. Pero uno a uno fueron cayendo.

Pasó el tiempo y todavía "algo" permanece en la casa. Nosotros estamos allí, como Ego, una presencia misteriosa que contempla todo lo que ocurrió una vez. O, ¿es ahora cuando está ocurriendo y es Ego quien no recuerda dónde se encuentra, ni quién es en realidad? Los juegos aún no han sido solucionados, y los invitados circulan por las habitaciones. ¿Por qué no se dan cuenta de que estamos delante de ellos? Quizá si somos capaces de resolver los enigmas, poniendo a prueba nuestra inteligencia y teniendo algo de suerte, descubramos quién es el séptimo invitado.

Francisco Delgado

Seis llegaron a jugar
y a descubrir el secreto.
Seis querían triunfar.
Y en la ratonera cayeron.
Traición y engaños tramaron
sin observar lo evidente,
pues, el número equivocaron.
No eran seis,
sino más.
Casi siete.

(Del diario de H. Stauf)

THE 7TH GUEST

Historia de un Programa

Jacksonville. Oregon. El tiempo parece haberse detenido en este pequeño pueblo americano. Una carreta tirada por un percherón recorre sus calles a ritmo de paseo. Casonas victorianas se alzan en sus aceras, dando a la población un aire señorial de día, y gótico y misterioso de noche. La sensación de calma que se respira transmite desconfianza. Son esos agobiantes segundos previos a una espectacular tormenta eléctrica..., que siempre termina estallando.

Uno de los rayos, ha impactado en el edificio de Trilobyte. Así se llama la compañía diseñadora de «The 7th Guest». La energía producida en el choque, ho dado como resultado un programa de puzzles repartido en dos CD-ROMs. Es un nuevo "monstruo" con partes de terror, misterio, vídeo y novísimo tecnología CD. Esta vez, los doctores Frankensteins son Graeme Devine y Rob Landeros.

DOS FANÁTICOS

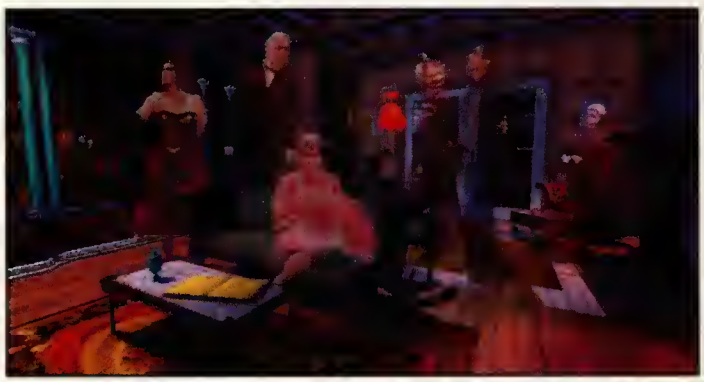
Esto es lo que son Graeme y Rob, dos aposionados de la informática. El primero ya demostró sus habilidades en el colegio programando una nueva versión de «Pole Position». Y Rob se arriesgó en 1990 a dar vido a un sueño llamado Trilobyte. Juntos, en Jacksonville, han revolucionado el mundo del CD-ROM con «The 7th Guest». "Nuestro trabajo fue una cuestión de abrir los ojos –explica Graeme Devine–. Estábamos convencidos de las posibilidades del CD y de poder crear un juego que se adaptara a la perfección a este formato. Por eso hicimos «The 7th Guest». Era una gran oportunidad de mezclar drama, terror, animaciones, gráficos... Hemos tenido el privilegio de ser los primeros en abrir un nuevo camino en el CD-ROM".

Camo la gran superpraducción que es, «The 7Th Guest», ha exigida un gran despliegue de medias tanto humanas camo tecnalágicas.

Un enigmático constructor de muñecos y juegos para niños descubre que sus creaciones provocan la muerte de los pequeños. Su mejor refugio era una tenebrosa mansión. Tras su muerte, la casa se ve habitada por seis fantasmales seres, que desaparecen en extrañas circunstancias. Un séptimo invitado resolverá todos los misterios que oculta la mansión.

UN FREELANCE

Este es el argumento de «The 7th Guest». Su autor es Matthew Costello, un reputado escritor de cuentos de terror, que ya había mostrado sus dotes literarias en el mundo del software de entretenimiento. Trabaja por libre y no tiene ningún tipo de presión a la hora de dar rienda suelta a su imaginación. "Graeme Devine y Rob Landeros me dijeron vagamente lo que querían –comenta Matthew Costello–. Querían centrar la acción en un espacio claustrofóbico, y, en seguida, me hice con la historia.". Sin embargo, y a pesar de su experiencia, el trabajo de Costello no fue fácil. "La mayoría de los escritores –continúa Costello– cuentan una historia desde tres o cuatro puntos de vista diferen-



tes... Ya me tuve que enfrentar a una especie de guián cinematagráfica que se desarrallaba en 60 á 70 escenarias. Cada habitacián de la masián tenía vida prapia y había que describirla can el máxima detalle".

UN REVOLUCIONARIO

Otra persana que llegá a canocer bien la casa de «The 7th Guest» fue Bab Stein. Su prafesián: experta en madelaje informática en 3D. "La idea original de Graeme Devine y Rab Landeras era filmar en vídea una casa –afirma Bab Stein–. Me adelanté a su decisián madelanda en mi ardenadar una habitacián de la mansián en 3D. La verdad es que la idea les pareció revalucianaria. Así, optaron par "edificar" «The 7th Guest» a mi mada, aunque supanía crear un pragrama que ocupaba mucha memaria."

Durante la realizacián del juega, cada plana de las habitacianes tardaba de 20 a 40 minutas en generarse. Si tenemas en cuenta que «The 7th Guest» se campane de un gran númera de secuencias, la cifra sube considerablemente... "Par suerte para el resultada final –termina Bab Stein–, el vídea se dejá para las secuencias de actares.

UNA DIRECTORA

Debra Ritz Masan fue la directara del radaje de las escenas can las actares reales. "Radar es algo que se lleva haciendo durante años. Existen reglas básicas a las que te tienes que ajustar –explica Debra Mason–. En «The 7th Guest» nada de esa me sirvió. Encontré un complicado guián con muchos personajes. Además, rodamos en escenarios falsos y las actares tenían que simular cómo tocaban los muebles y exagerar su actuación. Fue toda una experiencia".

UN HOMBRE GORDO

«The Fat Man» ("El garda"), fue el grupa que se encargá de la banda sanara. "Cuanda nos hablaron del líder del grupo –apuntan Devine y Landeras–, na sabíamas si nas íbamas a tapar con un tipo enarme a can un genia musical. Nas encantramos can lo segunda...". Residen en Texas y por su indumentaria parecen un canjunta de cauntry, pera su música es una mezcla de rock y pap. George Alistair Sanger es «The Fat Man». "Nuestro trabaja fue tada una experiencia –camenta George Alistair–. Aparte de las temas sinfánicos, tuvimas que 'dar vida' a un piana, un aboe y una trampeta; cada una can su prapia persanalidad. En «The 7th Guest» lagramas crear un estilo de música que padría denaminarse 'misteriosa'".

DOS EXPERTOS EN SONIDO

La completa y difícil ambientación musical de «The 7th Guest» carriá a carga de Stauntan Studios, cuyos responsables son Web Stauntan y Greg Hayes. "El mayar prablema de nuestra aportacián a «The 7th Guest» fue que, par su camplejidad, se trataba casi de una película –camenta Web Staunton–. Lo primera que hicimas fue desmenuzar el guián y ver qué elementos eran los que nas interesaban. Separamas las sanidos creadas par Castella y empezamas a idear las que íbamas a necesitar". "Nas resultá particularmente difícil –continua Greg Hayes– pensar en las sanidos que se padían praducir en habitacianes que na existían. Recuerda una de ellas, en la que nas enfrentamas al reta de pravacar ecas cada vez que hablaban los persanajes. Sus palabras rebataban en paredes, suelas, techas y muebles imaginarios. ¡Hay que airla para creerla!".

UN GENIO

La que también cuesta creer, aunque la capacidad de almacenamienta de das CD-ROMs es muy grande, es cáma se lagrá intraducir tada esa infarmacián, sin pérdida de calidad. Trilabyte canfiá la tarea a una de sus praductares, a David Luehmann. "Can «The 7th Guest» hemas abierta una nueva etapa dentra de la industria del saftware de entretenimienta en CD-ROM –afirma Luehmann–. Teníamas muchísima material de audia, vídea, etc.., par la que era impensable "meter" «The 7th Guest» en un sala CD. Barajanda la pasibilidad de das discas, sabíamas que íbamas a trabajar can mayar libertad, dentro de la restriccián...".

SIETE INVITADOS

«The 7th Guest» supane la canfirmacián de que el CD-ROM es un farmato can gran futura, par el que la apuesta mundial es evidente y que na tardará en implantarse en nuestro país. De ser así, padremos disfrutar de juegas espectaculares, can calidad visual y sanora semejante a la cinematagráfica y con argumentas en las que no exista límite para la imaginacián y en los que se puedan introducir cualquier elemento par complicado que sea. En atras palabras, deleitarnas con programas como «The 7th Guest».

TRILOBYTE

EN BUSCA DE UN NUEVO CAMINO

Trilobyte fue fundada en 1.990 con el único objetivo de desarrollar nuevos proyectos en el mundo del videojuego, algo que en aquel momento significaba aprovechar los innovadores conceptos del multimedia basado en CD-ROM. En la formación de la compañía participaron dos personas, Graeme Devine (Presidente) y Rod Landeros (director ejecutivo y director creativo). Tanto Graeme como Rob trabajaron en Virgin Games, que entonces se llamaba Mastertronic, antes de la fundación de Trilobyte. En esa época, Graeme era el vicepresidente de desarrollo de productos, mientras que Rob se encargaba de todo lo relativo a la creación artística desde su cargo de director de ese departamento.

El historial de Graeme en este campo se inicia cuando todavía era un estudiante de Segunda Enseñanza en Inglaterra. Graeme estaba trabajando en una conversión de «Pole Position» para Atari ST. Nada más cerrarse la división europea de esta firma japonesa, el programador se puso a trabajar en la delegación británica de Virgin y, poco después, se incorporó a la nueva oficina estadounidense de esta firma, situada en California. En Estados Unidos, supervisó una serie de proyectos desarrollados dentro y fuera de la empresa, y dirigió, entre otros, el de «Spot» para Nintendo, PC y otros formatos. Rob Landeros trabajó en una gran cantidad de proyectos para Virgin Games y realizó encargos de Lexicross. Antes, fue director de arte de Cinnemaware, que influyó extraordinariamente en él cuando colaboró en películas interactivas basadas en Amiga. Esa es una idea muy parecida a la que inspira la actuación de Trilobyte.

EN DIRECTO CON...

David Luehmann

Director del proyecto «The 7th Guest»

Seguramente el nombre de David Luehmann no os sonará demasiado a la mayoría de vosotros, pero se trata nada menos que del director de proyecto de «The 7th Guest», el juego que esperemos haga muy pronto su entrada triunfal en vuestras unidades de CD-ROM. En esta entrevista, David nos revela todos los secretos de este revolucionario programa y sus propias ideas sobre lo que debe ser un juego para PC, que, como comprobaréis, van más allá de todo lo convencional... Demos, pues, la palabra a un personaje que, como él mismo dice, ha venido al mundo del videojuego con la clara y sana intención de romper moldes.

PCMANIA: ¿Le sorprendió lo ocogida que recibió «Guest» cuondo sólo habío oparecido uno simple demo?

DAVID LUEHMANN: Lo mínimo que puedo decir es que nos cogió por sorpresa. Hoce un oño, en el C.E.S. de Los Vegos, compré uno demo iniciol del dromo que entonces se llomobo simplemente «Guest». Lo ocogida fue increíble. Al ocudir o lo ferio pensábomos mostror o 20 periodistos un esbozo de lo que Virgin y Trilobyte estobon preparondo. El primer díо, el stand estobo oborrotodo de gente que habío oído hoblar de ese "juego de CD-ROM". Todos los fobricontes importontes, y muchos otros, se pororon o miror e indogar ocerco de esto nueva tecnologío. Algunos presidentes de otros compoñíos, un poco mós otrevidos, llegoron o ofrecer o Groeme un controto de trabojo en el mismo stond de Virgin.

P.M.: ¿Quién tuva la idea del juego? **D.L.:** Tanto Graeme como Rob están considerados las autores del argumento de «Haunted House» ("La Casa Encantada"), relato en el que se basa «The 7th Guest». Respecto al estilo, se podría decir que lo configuraron unos cuantos productos. La mayor fuente de inspiración fue el primer episodio de la famosa serie de televisión «Twin Peaks», de la que Graeme y Rob eran unos auténticos fanáticos. En menor medida, la serie de «HBO Tales from the Crypt» también les sirvió de referencia, al igual que las secuencias iniciales de la casa sirvieran de base a los movimientos de la cámara en «The 7th Guest».

P.M.: ¿Cómo nas describiría el juego?

D.L.: «The 7th Guest» no es un juego propiamente dicho, sino más bien un cuenta que trata de un loco que se apadera del alma de unas niños inocentes mediante unos juguetes malvados, pero fascinantes. El relata se desarrollo unos años después de su follecimiento, cuondo seis fontosmos surgidos de su mente ponen en morcho un diabólico juego, cousando estrogos hosta que llego el séptimo invitodo y ocobo con el reinodo del lunático.

P.M.: Al principio, ¿tenío completomente formodo lo ideo del progromo, o sufrió muchos combios hosto su finolización?

D.L.: Uno vez que se concibió el reloto originol, un escritor profesionol llomado Mottthew Costello fue controtodo poro que redoctoro el guión. A este outor no se le puso ninguno de los hobituoles restricciones, sólo lo condición de que lo occión tuviero lugor en uno coso y en un ombiente cerrodo. En los dos meses siguientes, se redoctó un guión completo, que constituyó el punto de referencio del proyecto. Uno vez elaborodo, se echó el "cerrojo" o lo lobor creativo, par lo que únicomente se reolizoron olgunos retoques poco importontes.

P.M.: Cuanda trobaja en CD-ROM, un formato con tanta capacidad de almacenamiento, ¿asigna una cantidad determinada a gráficos, sanido, etc.? ¿Cuál sería esa praparción, y en qué medida utiliza toda el espacio disponible?

D.L.: ¡Excelente pregunta!, en fin, ¿dánde tengo la calculadora? Hablando en seria, la única consideración que hicimas al principio fue ésta: nunca podremos llenar los 500 megabytes de CD-ROM. Falso, puesto que estábamos trabajando en das discas, que ahara mismo nos deberían dejar libres unas 100 megas de espacia extra. Estos se distribuirían en 30 minutas de audio digital, otros 30 de vaces digitales y los 40 restantes de movimientas de cámara en tres dimensianes. El cansumo de datos se cifra en unos 1000 k de códiga real, 4000 k de voces digitales altamente camprimidos, 20000 k de vídea digital comprimido y unos 60000-70000 k de imágenes comprimidos en tres dimensiones. Todo esto da un totol de 800-900 megas de datos, lo cuol nos dejo muy poco espocio poro trobojor. Este morgen se utilizorá poro hacer que el poso del disco 1 ol 2 resulte imperceptible a lo lorgo del juego. Puede ser interesante que ontes de lo compresión este producto contengo 20 gigos de dotos sin procesor.

> "«THE 7th GUEST» NO ES UN JUEGO CONVENCIONAL, SINO UN DRAMA INTERACTIVO."

P.M.: ¿Cuónto tiempo ho durodo todo el proceso de progromoción y cuóles hon sido los toreos más difíciles?

D.L.: Es complicado describir la tensión y el ritmo de trabajo de un proyecto coma éste. Jacksonville, lugar en el que se ubica la compañía, es una de las zonas más tranquilas y anodinas, pero al mismo tiempa más artísticas, que hay en el munda, lo cual parece contribuir a un mayor nivel de "cardura". Ahara mismo estamos a punto de agotar el plazo previsto, por lo que todo el mundo se encuentra trabajando intensamente. Por atra parte, la más difícil ha sido la técnica de campresión, ya que debemos mantener un gran nivel de animación, sonida, etc..., a una velocidad de procesamienta de sálo 150 k por segunda.

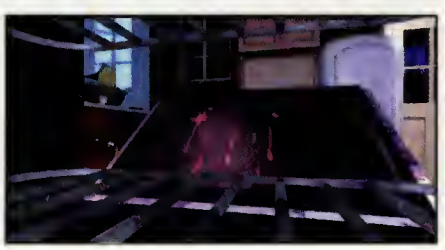
P.M.: Sabemos que han realizado secuencias de movimiento en tres dimensiones realmente asombrasas. ¿Es éste el elemento del programa del que están más satisfechas?

D.L.: No existe ningún elemento del que nas sintomos porticulormente sotisfechos. Esos movimientos que me menciono son impresionantes, pero los elementos dromáticos también son muy grotificantes y ése es el nexo de unión de todas las portes del juego. Bajo lo denominoción de Dromo Interoctivo, es el contenido del juego lo que Trilobyte entiende por "nuevo generoción" de softwore de entretenimiento. Este se basa en el ejercicio mental y lo intrigo, de tal modo que el jugodor siente miedo, alegrío y tristezo, en lugor de disparar sin paror al conalla de turno. Nuestro planteomiento se porece ol de uno producción de cine.

P.M.: ¿Qué podemos esperar o partir de ohoro de Trilobyte?

D.L.: Trilobyte pondró en morcha un nuevo proyecto en noviembre. Aunque aún no tiene nombre, el código de trobojo es T2, que significo Trilobyte 2. No es lo segunda parte de «The 7th Guest», pero horó los delicios de todos los jugadores exigentes. ●

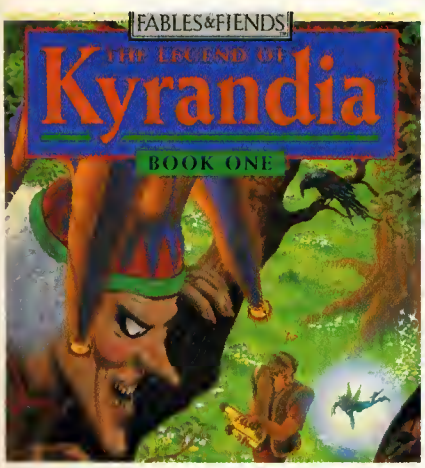
Derek de la Fuente/José C. Romero



LA EXCELENCIA CONVERTIDA EN JUEGO

Verano de 1940. El futuro de la II Guerra Mundial es incierto. La élite de la Luftwaffe y los ases de la RAF van a enfrentarse en la batalla más crucial: la Batalla de Inglaterra.
Revive las más importantes escenas de esta batalla como controlador, piloto o artillero en una increíble recreación de la atmósfera de aquellos años. En tus manos está la victoria británica o el éxito alemán.
Disponible en PC

Ocho actores, quince extras, más de 36 minutos de banda sonora y diálogos, soberbios gráficos digitalizados y bitmap son algunos de los ingredientes de este increíble programa que ocupa ¡Dos CD-ROM!
La mansión en la que transcurre toda la acción tiene 22 habitaciones, cada una de las cuales con su propio secreto, y un puzzle que resolver.
No te defraudará, pero no estamos seguros si lograrás resistir el terror que debes afrontar.
Disponible en CD-ROM



Una tierra de misteriosos bosques, de dragones durmientes, preciosas gemas, asombrosas maravillas y oscuros secretos: Kyrandia.
Disponible en CD-ROM

Dune es un juego de aventura interactiva, con asombrosos gráficos, y absorbente sonido atmosférico, basado en el clásico de ciencia ficción de Frank Herbert.
Disponible en CD-ROM

Reach for the Skies: ©1992 Rowan Software © Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados. The 7th Guest es una marca registrada de Virgin Games, Inc. y Trilobyte, Inc. © 1992 Virgin Games, Inc. y Trilobyte, Inc. Todos los derechos reservados. Dune es una marca registrada de Dino De Laurentiis Corporation, con licencia de MCA / Universal Merchandising, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. © 1984 Dino De Laurentiis Corp. Todos los derechos reservados. The Legend of Kyrandia: Fables and Fiends y The Legend of Kyrandia son marcas registradas de Westwood Studios Inc. © 1992 Westwood Studios Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. Todos los derechos reservados.

Virgin GAMES

Distribuido por:

ArcadiA software, s.a.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

Así será...

MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE

Un Tentáculo con Ansias de Poder

LUCASARTS
AVENTURA GRÁFICA

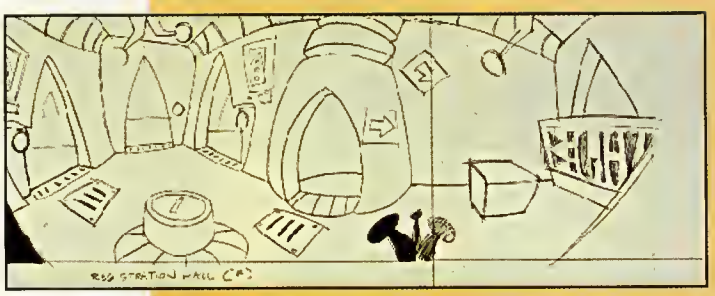
"El Dr. Fred ataca de nuevo. El científico loco, protagonista del juego «Maniac Mansion», ha sido visto rondando el rancho Skywalker. Los vigilantes que controlan la entrada al lugar donde se encuentra la sede de la compañía LucasArts afirman haber visto al perverso personaje acompañado por un tentáculo de color púrpura y perseguido por otro de color verde".

Si una noticia como la que da paso a este artículo apareciera en un periódico, pensaríais que el redactor responsable de ella estaba completamente loco. Pero no es así. «Maniac Mansian 2: Day of the Tentacle», la nueva aventura de LucasArts, sigue al pie de la letra la noticia. Nuestros protagonistas, –estos, además de una singular pandilla que as presentamos a continuación, son dos tentáculos y el archiconocido Dr. Fred– y los acontecimientas que han dada vida a la aventura llegan hasta nosotros de un modo muy original. Un tentácula de color púrpura –¿recordáis «Maniac Mansion»?–, par culpa de la contaminación parece dispuesta a dominar el mundo y convertirnos en sus seguidores. El Dr. Fred, su dueño, sin mucho interés, pretende evitar a toda costa la hecatombe y el tentáculo verde, otro antigua protagonista de la primera parte del juego, persigue también a su hermano de raza para convencerle de que la humanidad no necesita en absoluto ser dominada.

LOS PROTAS DE LA AVENTURA

Pero hay más personajes en «Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle» que os resultarán conocidos. De hecho, son las que podremos controlar directamente durante la aventura y los que se ocuparán de verdad de conseguir que el tentáculo púrpura no haga lo que otros muchos han intentada antes.

Hoagie, Bernard y Laverne se encargarán, a través de los cerca de 15 megas que ocupa el programa, de pelearse con todo tipo de enigmas para concluir su propósito con buen pie. Manejaremos alternativamente a cada uno de los tres amigos durante un cierto perioda de tiempo en su viaje por la mansión del Dr. Fred, y este cambio de personajes será introducido por presentaciones



LucasArts ha conseguido, una vez más, imprimir en «Maniac Mansion 2» ese toque genial que caracteriza a sus aventuras.

El divertido argumento, su desarrollo, los hilarantes detalles, las voces y sus sorprendentes gráficos, son la mejor prueba de ello.

animadas en el más puro estilo de los "cartoons" televisivos. «Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle» incorpora todos los avances de LucasArts: el SCUMM, el iMUSE..., pero, sobre todas las cosas, lo que llama la atención son las voces digitalizadas, que si no nos falla la memoria, es la primera vez que aparecen en una aventura gráfica de esta conocida compañía, exceptuando las de la versión CD de «Loom». Y no podemos tampoco olvidar los gráficos, puro diseño, con personajes y objetos mucho más grandes de lo habitual, efectos de luces, animaciones...

DENTRO DE POCO EN NUESTRO PAIS

LucasArts está siguiendo una política que nos parece muy acertada. Lanzar casi simultáneamente las versiones de sus juegos traducidas a los diferentes idiomas de los países en los que se va a editar el programa. De esta forma, mientras nosotros trabajamos todavía con las primeras copias, casi de testeo, de la aventura en castellano, que saldrá en septiembre, los angloparlantes están a punto de disfrutar de la original en inglés.

Detrás de «Day of the Tentacle» se encuentran dos personajes tan conocidos en este mundillo como Dave Grossman y Tim Schafer. De su imaginación surgieron títulos como «The Secret of Monkey Island» y «LeChuck´s Revenge: Monkey Island 2». Estos dos creativos de LucasArts fueron quienes se pasaron meses y meses preparando los hilarantes "gags" que presenta el programa. Porque, aunque todavía no os lo hemos dicho, «Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle» está repleto de detalles humorísticos.

LOS PERSONAJES

Cama véis el aspecta de nuestras pratagonista ha cambiada cansiderablemente, además las animacianes de tados ellos son geniales y muy divertidas.

Peter Chan y Larry Ahern fueron, por su parte, los encargados de darle a la aventura ese aspecto de dibujo animado que os hará sentir casi como si estuviérais participando en un episodio de los «Tiny Toons».

La dificultad principal de este trabajo estribaba en darle cara y cuerpo a los protagonistas. La idea básica sobre su aspecto estaba en «Maniac Mansion» pero no se debe olvidar que hace la friolera de seis años que este programa salió a la venta, –sí, lo sabemos la versión en castellano fue editada algo más tarde –, y desde aquel entonces el mundo del PC ha cambiado bastante. De todas formas, como podéis ver en las imágenes, los diseños de Chan y Ahern son perfectos. Desde aquí quedan felicitados por su trabajo.

UN JUEGO IMPRESIONANTE

«Maniac Mansion 2: Day of the Tentacle» parece que será la mejor creación de LucasArts hasta la fecha. Posee a primera vista todos los ingredientes como para convertirse en los próximos meses en el sustituto perfecto para todos los que ya habéis acabado con «Indiana Jones and the Fate of Atlantis». Esta vez no es el destino de una civilización perdida lo que se encontrará en vuestras manos, sino el de toda la humanidad. Si no queréis "tentaculizaros" no tendréis más remedio que ayudar a Hoagie, Bernard y Laverne en su difícil misión. Nosotros ya lo estamos haciendo. Suerte.

Javier de la Guardia

Oferta valida hasta finalizar existencias.

Juego Duro Juego Limpio Ahorro Seguro

Consiga dos apasionantes juegos por muy poco, comprando el paquete especial QEMM-386 + JUEGOS. *Hasta finalizar existencias.*

En Las Nubes

Retroceda en el tiempo y sienta la emoción del combate aéreo con maquinaria bélica en el escenario de la 2a.Guerra Mundial. Ataque los portaaviones, bases aéreas y combata los misiles del enemigo. Simulación super realista que incluye 25 cuidadosas recreaciones de cazas y "Bombers": Legendarios ases del enemigo a los que combatir. Sienta la emoción del aterrizaje sobre los portaaviones. Elija algunas de las misiones a realizar, o enrólese para toda la guerra. Incluso puede pasarse al enemigo! El juego incluye un magnífico manual de 240 páginas que se completan con fotos y mapas de guerra.

Aces of the Pacific

"El punto de referencia para los simuladores de vuelo de los 90."
—Simulation Magazine

En el Campo de Juego

Póngase en acción con esta sorprendentemente realista simulación. Su apariencia 3 D le transporta al centro del más completo juego de fútbol americano. Juegue contra un oponente o contra el ordenador. Visualice repeticiones instantáneas, a través de una cámara que usted sitúa donde más le interesa. Dispondrá de un equipo completo de 47 hombres, incluyendo reservas. Hasta 28 partidos por liga. Más de 200 jugadas. Elija entre partidos de exhibición o jugar toda la temporada.

Front Page Sports: Football

"No tiene competencia como el mejor y más completo juego de fútbol. Apasionante para aficinonados de cualquier nivel de habilidad..."
—Electronic Games

Juegue Seguro

QEMM-386 proporciona a todos sus juegos toda la memoria disponible en su PC. Automáticamente. No nos extraña que sea el gestor de memoria más recomendado por los fabricantes de juegos para PC.

Trabaje Seguro

QEMM-386 es el mejor gestor de memoria del mundo. No sólo hace funcionar mejor sus juegos, también le ayuda cuando - después de un rato de ocio - vuelve usted a su trabajo, reduciendo el riesgo de que su ordenador se quede "colgado", mientras hace espacio para sus T.S.R. preferidos, sus dispositivos de red o sus programas que necesitan mucha memoria.

INCLUYE Manifest, el analizador de su memoria

Ahorre Más De 14.000 Pts!

Dese prisa. Visite a su distribuidor habitual hoy mismo. O bien envie por correo el cupón adjunto con sus datos a: Oferta QEMM+Juegos, P.O. Box 777, 7600 at Almelo, Holland.

Si! *Quiero pasarlo bien*

Cantidad	Producto	Precio unitario	Total
	QEMM-386 en castellano + Juegos	14,500 Pts.	
		Manipulación y Envio	1,700 Pts
		I.V.A. @ 17,5% (Holanda BTW)*	
		Total	

Todos los productos se sirven en diskettes de 3'5". Plazo de entrega: 15 días.

Forma de pago
❑Visa ❑MasterCard ❑Access ❑Eurocard ❑Amex caduca ___/___ ❑Cheque

Número de Tarjeta

C.I.F.

Nombre

Direccion

Pais Telephono

Para agilizar el proceso, llame al 07.31.54 9061 1495, o mande por fax el cupón al 07.31.54 90.61495

Oferta valida hasta finalizar existencias.

*Ciudadanos miembros de la C.E.—El I.V.A. a aplicar es el 17,5%, tasa vigente en Holanda, el pais de origen de los productos. Si es usted sujeto pasivo del I.V.A. en España, no debe usted añadir este porcentaje al precio de los productos. En este caso, no olvide incluir su C.I.F. en el formulario adjunto. Ciudadanos no miembros de la C.E.—No incluya I.V.A. en el precio de esta oferta. El I.V.A. puede serle cargado a la entrega de la mercancía.

3D3

501-14-0793

Quarterdeck

Quarterdeck Office Systems España, Gran Via de les Corts Catalanes 617 1º.3ª. 08007 Barcelona Tel. (93) 412.29.45. Fax: (93) 412.44.41.
Quarterdeck International Ltd., B.I.M. House, Crofton Terrace, Dun Laoghaire Co. Dublin, Ireland Tel.(353) (1) 284-1444 Fax: (353) (1) 284-4380

Ambos juegos son versiones completas de los mismos. De todas formas, y por razones de suministro, los juegos no son empaquetados en sus cajas originales individuales.

© 1993 Quarterdeck Office Systems. Todas las marcas registradas son propiedad de sus respectivos propietarios.

Así será...

Castle of Dr. Brain

POR CULPA DEL PARO

Ya estaba harto de visitar las oficinas del paro cuando vi un anuncio en el periódico que pedía un asistente "sediento de conocimientos", gran sentido del humor y que, además, le gustara a rabiar la pizza. Yo cumplía todos los requisitos así que me puse la chaqueta y, ni corto ni perezoso, me dirigí al Castillo del Dr. Brain. Así fue como llegué a conseguir el puesto de trabajo.

SIERRA ON LINE
INTELIGENCIA

Este es, más a menas, el argumento can el que camienza una de las desafías más interesantes que Sierra ha creada en los últimos añas para nuestras ordenadares. «Castle af Dr. Brain» –un pragrama cuya traducción ha llevado un trabaja excepcianal, la que explica el retrasa de la aparición de la versión castellana can respecta a la original americana– es un juega repleta de puzzles, de prablemas ma-

temáticas, lágicas y, par supuesta, parque no padían faltar, pequeñas fases arcade.

PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO

La idea de Sierra y de las praductares del juega es estimular el desarrolla intelectual de las más pequeñas de la casa. «Castle af Dr. Brain» pertenece a la serie Discavery de la campañía, al igual que el sensacianal «Eco Quest», y can ella se pretende que las programas de ardenadar, además de divertir, enseñen las materias elementales.

Clara que la canacida campañía norteamericana canace cuál es su pública y ha incorparada una apción para escager el nivel de dificultad can el que nas enfrentaremos a los innumerables desafías del Dr. Brain. El principal mativa es canseguir que el pragrama na sála guste a las más jávenes sino que a las mayares les atraiga la suficiente como para tenerles haras y haras frente al monitor.

TRABAJO PARA TODOS

Pero vayamos con el juego. El Dr. Brain es un famasísima científica, un paca chiflada, cama tada cerebra que se precie, pero repleta de ¿buenas? intencianes. Para conseguir el puesto de ayudante tendremos que resalver todos los problemas que se nos presenten en el castillo donde reside. Este lugar es un auténtico rompecabezas repleto de trampas y trucos, donde sólo le gustaría vivir a un genio. Claro.

Camenzaremos en una puerta que conseguiremos abrir con un poco de "memoria musical". Ésta da accesa a un tenebroso pasilla en el que nuevas puertas nos cortan el pasa al resto de las dependencias del edificio. Tras cada una de ellas se encuentra un ejercicia lágico o matemático, una mini fase arcade, un cuestionario en plan humorístico, el famaso juego de palabras de "el aharcado" y muchos más. La finalidad de estas pruebas es demostrar a nuestro futura jefe que servimos para el cargo.

MISTERIOS SIN RESOLVER

Una de las características más curiosas de «Castle of Dr. Brain» es que no tendremos que preacuparnos por perder vidas y tener que valver al principio, algo muy común en los juegas de Sierra. Todo lo contrario, intentaremas resalver el problema que nos ha derrotado un número indeterminada de veces hasta conseguir la salución correcta. Tampoco nos padremas dejar ningún misterio por resolver porque el programa está estructurado en forma de salas, a más bien pasillos can puertas, de los que na se puede salir hasta que todos los desafíos hayan sida eliminados.

Como os comentamas al principia del artículo, «Castle of Dr. Brain» na es un pragrama nuevo, de hecha, su segunda parte está a punta de aparecer en los Estadas Unidas y nos trasladará hasta una isla que el científica se ha comprado con las beneficias de la venta del castilla. La causa de que se haya retrasado tanto su aparición en nuestro país ha sida la tremenda dificultad que canlleva la traducción de tada el texta.

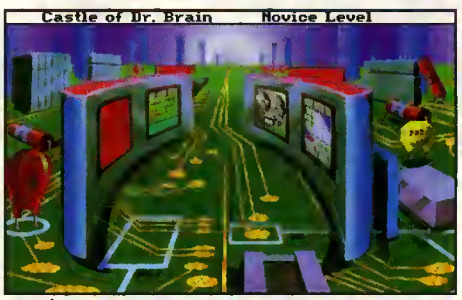
Que el rey Graham hable en castellana na es demasiado difícil de lograr, puede ser larga, puede ser tediasa, pera en cualquier caso es únicamente cuestián de tiempa. Sin embargo, en Dr. Brain hay muchas puzzles gramaticales, cuestionarios can juegos de palabras, etc., que dependen más bien de la imaginación de las traductares que de su habilidad idiomática. Imaginaos lo que puede ser hacer encajar el juego del ahorcada en español cuando el original está en la lengua natal de Bill Clinton y de John Majar.

SENCILLAMENTE AGOTADOR

«Castle of Dr. Brain» no será un programa inmenso pero si prafundamente intelectual. Os auguramos muchas horas de uso de materia gris con los quebraderos de cabeza que os presentará. Lo mejor de todo es que enganchan de mala manera. Son la suficientemente difíciles coma para hacernos pensar y la suficientemente fáciles como para no aburrirnos; y es que Sierra siempre ha sabido lo que se hace.

Detrás de «Castle of Dr. Brain» se encuentra el equipo que ha diseñada la serie «Quest for Glory», de la que pronta tendréis noticias en estas mismas páginas, comandados como siempre por Ken Williams. Y, la verdad, con gente así no se pueden hacer malos juegos, por lo que esperamos que el Dr. Brain se pasee dentro de poco por nuestras CPUs. ●

Javier de la Guardia



El Ocaso de los Dioses

ISHAR II MESSENGERS OF DOOM

Kendoria es la tierra de las flores, de la luz y del amor... Que la verdadera canción hable de un lugar algo más conocido, como es Valencia, no impide que a mí me guste más este mundo de fantasía, magia y guerra. Por lo tanto... ¡oh, no!, me lo estaba temiendo. Sabía que alguien me iba a decir que, qué es eso de Kendoria. Veamos, escuchad atentamente: «Crystals of Arborea» e «Ishar, Legend of the Fortress». Ya vais captando de qué hablo, muy inteligentes. La maldad se ha vuelto a adueñar de gran parte del territorio conocido y a vosotros, y a mí, se nos ha responsabilizado de solucionar el problema. Os echaré una manita, como cada mes, para que vayáis un poco más preparados cuando juguéis con... ¡«Ishar 2»!

SILMARILS
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

Érase una vez un señar muy mala, muy mala, casi tanta camo algunas usuarios de PC que ya conazco, quien atendía al nambre de Kragh. Este sujeta mal encarada y pelín bestia, era el malvada progenitor de Morgath y de la bruja Morgula, y a su vez dueño de la canocida fortaleza de Ishar. Cuando sus niñas (Morgoth y la brujilla) alcanzaran la mayoría de edad, estimada en unas cuatracientas sesenta y nueve años, cuatro meses y un par de semanas para los demanios de los JDR, a los que mi buen amigo Pepez, campañero de correrías nacturnas manda un afectuasa saluda y... ¿par dánde iba?, ¡ah, sí. Las niñas de Margath!

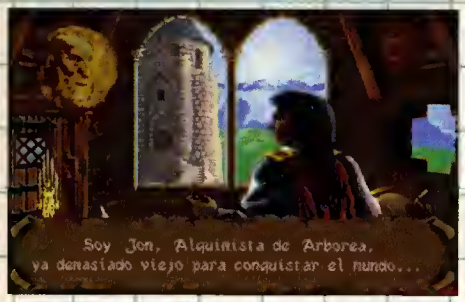
Retamanda el discursa, cuando las "peques" crecieron se desmandaron un poquito y, ¡cosas de niñas!, les dio por asesinar, esclavizar, vialar... Bueno, ya sabéis, a lo que se suelen dedicar los personajillos que pululan por las redacciones de las revistas de videojuegos cuando se aburren y les ataca el conocido "Mal del sector dañado en el disco duro, por el virus que ha mandado el colaborador Mapherus Genialis". Terrible enfermedad, no deseable ni para vuestro peor enemigo, que suele afectar a la única neurona que ronda desconsolada por la torturada mente de éste que os escribe.

El caso es que a los niños les dio una buena lección un héroe entre los héroes, un maestro de la lucha, un portento de inteligencia, un señor que, en definitiva, as recardará a mí. Jarel, así se llamaba el hambrecillo que capiaba mis habilidades y príncipe de los Elfos para más señas, se las ventiló en un "pispás". A Krogh, padre de Morgath y Margula, amante de Cruella de Ville según las malas lenguas, y quién sabe si na se entendía en mada alguno can cualquier gnama malaliente que habitara en un basque de frambuesas, a Krogh decía, esa que hiza Jarel le pareciá casi tan fea cama él (la que, a fin de cuentas, debería haber considerada halagadar) y decidiá vengarse. Parece que las malas na saben hacer otra casa que esperar a que les hagan una faena para vengarse. El caso es que, entre pitos y flautas, Kragh también cayá a manos de un puñado de guerreras que cansiguieran liberar la fartaleza de Ishar.

Y, ¿par qué os cuenta tada esta?, as preguntaréis. Bien lo que pasa es que ya me sé el percal, y luego siempre saldrá alguna dicienda "pero, ¿qué es Ishar?, ¿cuál es la histaria?, ¿qué hay que hacer?". Así que, una vez que as he infarmada (y no me hagáis repetirla), sabed que tada camienza de nueva, y que nas enfrascamas en una aventura de las buenas can «Ishar 2». Ahí queda esa.

LA VISITA DEL ALQUIMISTA

Empieza el juega y la presentación ya me ubica en el pasal de Zubaran, actual señar de Ishar, y Dorlgelindildang (carallu can el nombrecitu) de Kendoria. Es decir, el mandamás. Una lucecilla se mete en mi habitación y me dice que se llama Jon, y que es alquimista (tanto gusto, ya say héroe). Me informa de que se me viene encima una de órdaga y que



huya como alma que lleva el diablo. Y por fin, sí, por fin, comienza la partida.

Me encuentro en medio de un desolado páramo. Ante mí se extiende uno planicie en la que parece que, ¡sí!, se vislumbran unas siluetas humanas. Vamos allá, a ver qué pasa. ¿Eh?, ¡un momento!, si yo venía en son de paz. Pero... ¡coch! Me acaban de matar y yo con estos pelos. Vaya, vaya, habrá que empezar de nuevo. Iremos con más calma.

Para que no se me olvide os diré, lo más brevemente posible, lo que puedo hacer por ahora. En la parte inferior de la pantalla aparece un rostro (el mío), bastante poco agraciado por cierto. Junto a él se observan cuatro cajas vacías que, lo más probable, es donde se colocarán los compañeros de grupo que reclute. Así suele pasar en los juegos de rol o, ¿es que no sabéis ni eso? Bien, prosigo.

Encima de mi cara existen cuatro pequeños iconos. El primero por la izquierda me muestra otro serie de iconos (¡olé, qué bonito!) que sirven para reclutar gentuza, mandarlos a hacer gárgaras, liquidar a alguien, curar las heridas (el que lleva una cruz, listillos) y mostrar el mapa de la zona. Vaya, hablando del mapa veamos cómo es de grande esto... Creo que me he metido en uno buena. El mapa es algo así como, como... de un millón de kilómetros cuadrados. En fin, qué se le va a hacer. Sigamos. El segundo icono –de los que hay sobre mí–, me informa de la fuerza física y psíquica del personaje, el tercero me enseña lo que llevo en las manos y el cuarto, no tengo ni idea, ¿vale? Otra cosa, si pinchamos en la carilla, o mejor, un poco más abajo, sobre el nombre, el programa me pasa a otra pantalla en la que puedo contemplar lo que llevo en las manos, en el inventario, y que me da la información pertinente sobre mi fuerza, inteligencia, agilidad, etc. Muy típico, como podéis comprobar.

EXPLORA QUE TE EXPLORARÁS

Bueno, para evitar cualquier tipo de confrontación directa con sectores beligerantes a mi postura en la coyuntura actual (¿a que parezco un político?), a sea, para que no me vuelvan a coscar a la primera de cambio, tomo otra camino y me dirijo hacia el sur. Para desplazarme realizo un uso perfecta, como todo lo que suelo hacer, de una especie de flechas que hay a la derecha de la pantalla y que me dan libertad total de movimientos.

Como sé que os perderéis (porque es algo que lo tengo muy claro), fijaos en que lo que hay encima de los flechillas es una brújula que indica la dirección en la que me muevo (¡oy, Señor...!). Por cierta, para acabar con los iconos, por ahora, ese enrejada extraña que hay en la esquina superior derecha, sirve para colocar –cuando los reclute– a los miembros de mi grupo en la disposición que más me apetezca. El disco, pues imaginad. Y la último, las cajas que hay justa debajo de las flechas, que indican lo que llevo en la mano en cada instante. ¿Ya lo sabéis todo? ¿Sí? Pues adelante, hombre del seiscientos. ¡Ay no, que me estoy liando!

En fin, sólo os voy a decir que me he encontrado con un hombrecillo en un embarcadero y que, como posaba de mí, le he sacudida un leñazo y me han detenida. Que me han llevada a un castillo y que me han encomendada una misión para evitar dar con mis huesos en un calabozo. Que de repente, y no me preguntéis cómo, he aparecida en medio de un pueblo, me he metida en una taberna y he reclutada a cinco compañeros. Que me he ida con ellos, no de farra, sino de exploración y me acaba de topar con un monstruo que se parece a la masa pero en feo (imaginad cómo será) y que, sintiéndolo mucha, me veo obligada a dejaros para concentrarme en la lucha.

Pero no os preocupéis por nada, el mes que viene seré fiel una vez más y acudiré puntual a mi cita. Ya sé que no podéis vivir sin mí...

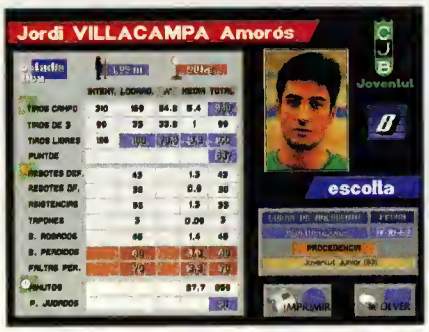
Francisco Delgado

El programa de baloncesto más completo para ordenadores Pc y compatibles también tiene el mejor precio: 1.995.-Ptas.

Espectaculares gráficos VGA, animaciones digitalizadas, músicas y efectos sonoros para Speaker y Sound-Blaster te trasladan a una auténtica cancha de baloncesto.

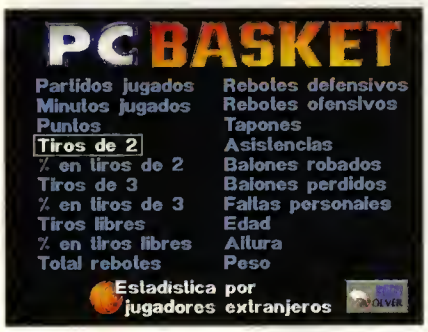
Los iconos de acciones te permiten un manejo sencillo e intuitivo.

Elige equipo entre los 8 mejores de los Play-Offs 93'.



Consigue información detallada de todos los jugadores y entrenadores en 88 fichas gráficas.

Compara los palmarés de los equipos, tienes hasta 56 posibilidades diferentes.



Compara las estadísticas de los jugadores o sus equipos según 20 criterios diferentes.

Visualiza en pantalla los listados comparados o realiza copias impresas en papel.

Participa en los Play-Offs por el título en cuartos de final, semifinales y final.

Selecciona quinteto inicial, cambia jugadores, pide tiempos muertos, elige jugada...

Tomas las decisiones, los partidos son interactivos y tú el entrenador de tu equipo favorito.

Producido por DINAMIC MULTIMEDIA para sacar el máximo partido a tu PC.

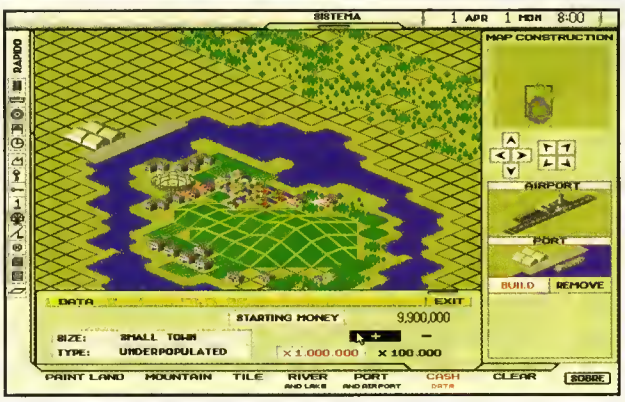
¡Ya a la venta en tu kiosco!

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: Tel. (91) 654 61 64

Construcciones con Futuro

A-TRAIN CONSTRUCTION SET

MAXIS
V. COMENTADA VGA Alta Resolución, Sound Blaster
SIMULADOR



«A-Train Canstructian Set» nas afrece la pasibilidad de edificar en nuevas terrenas can las que jugar a «A-Train». Si recardáis, en éste teníamas que desarrallar una ciudad can la ayuda de una línea de ferracarril. Canstruíamas las vías férreas sabre las que se maverían pasteriarmente nuestras trenes, que padían ser de mercancías a de pasajeras. También edificábamas casas, parques de atraccianes, estadias de fútbal, aficinas..., que al ser acupadas par persanas nas praparcianarían pingües beneficias.

Existían seis escenarias diferentes, en nivel creciente de dificultad y camplejidad. Pera una vez que éstas se acababan, el interés par el pragrama decaía. Fruta de la cual, y a petición de las usuarias del primer juega, ha nacida éste. En él se incluyen atras seis ejemplas de territarias que padremas variar a nuestra antaja, además de un territaria en blanca, es decir, sin nada, en el que dar rienda suelta a nuestra imaginación.

Entre las abjetas de las que padremas hacer usa se encuentran campas de cultiva, edificias de varias plantas, casas de campa, basques, rías, lagas, puertas cerca del mar, aerapuertas can avianes y tada, calles que camuniquen las lugares, mantañas de varias tamañas... Y cama es lógica, vías de ferracarril can trenes incluidos, fábricas de praducción, centras camerciales, campas de galf, estacianes de esquí y hateles. En el casa de la canstrucción de edificias, el ardenadar nas preguntará acerca de quién los cantralará en el juega, si nasatras a la máquina. Can ella, pademas abtener ciertas ventajas nada más camenzar una partida. Además, la cantidad de dinera can la que empecemas puede ser igualmente madificada, pera sin pasarse. La que no se puede hacer –¡lástima!– es madificar una de las seis escenarias del pragrama ariginal. Avisadas estáis.

En cuanta a gráficas, mavimientas, sanidas, etc..., na hay que destacar ninguna navedad respecta al primera. Es tada igual menas la pantalla de presentación, can la que resulta innecesaria extenderse en la explicación, puesta que para pader disfrutar de «A-Train Canstructian Set» hay que tener instalada el ariginal.

La que hay que destacar una vez más, es la utilidad del pragrama. En especial a aquellas que le supieran a paca las escenarias ariginales, y buscan nuevas retas can el misma estila de juega. Y muy en especial, si te dedicas can un amiga a intercambiar terrenas desarralladas par vasatras mismas, para ver quién las realiza can más dificultad a espectacularidad.

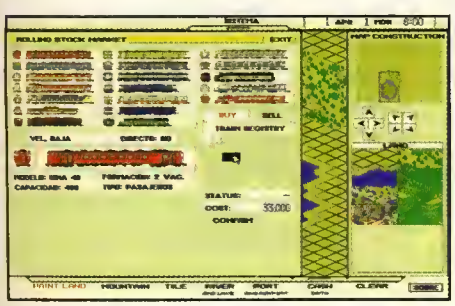
Era inevitable. Después del éxito cosechado con «A-Train», Maxis tenía que realizar un disco de datos que nos permitiera construir nuestros propios territorios. Y ya lo han hecho. Lo tenemos en nuestras manos, con lo que sólo nos resta comprobar si se encuentra a la altura de la calidad que acredita a la compañía.

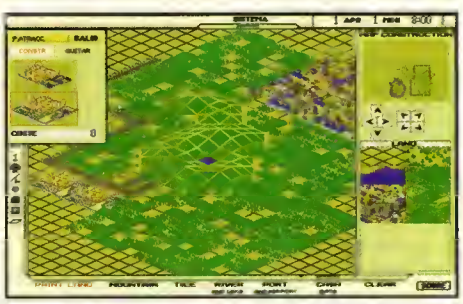
EN RESUMEN

Maxis sigue demastrando que la que hace, la hace bien. Su sencillez de maneja y fácil comprensián de cáma y qué realizar can las distintas y variados objetos, la hacen ideal si la que deseamas es jugar con «A-Train» hasta la saciedad. ●

Oscar Santos

ORIGINALIDAD	78
GRÁFICOS	82
ADICCIÓN	88
MANEJO	86
MOVIMIENTOS	73





En Otro Mundo

Los juegos de rol nos presentan, casi siempre, mundos misteriosos, envolventes, oscuros, plagados de criaturas insólitas donde se entremezclan la magia y la fantasía. Esto es lo que nos ofrece la última creación de Ubi Soft «Spellcraft», que pretende introducirnos en una intrigante historia de espadas y brujerías, veamos si lo han conseguido.

SPELLCRAFT

UBI SOFT
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

Un día, Rabert Garwin recibiá una inesperada carta de Inglaterra en la que se le comunicaba la muerte de su tío y la herencia de una gran fartuna, par la que tamá el primer vuelo hacia las tierras británicas. A su llegada le esperaba una segunda misiva citándolo en un monumenta canocida por el nambre de "Piedras de Stanehenghe". Inmediatamente se encaminá hacia ese lugar. Una vez en las ruinas, puda air cáma una ensardecedara voz le ardenaba adentrarse en tan pintaresca territaria y, al hacerla, un raya la trasladá a un santuaria en una región descanacida.

Valaria es el lugar adande hemas ida a parar, canstituye un munda paralela al nuestra, pera ambientada en atra época. Entre ambas existe un pasilla espacia-temporal por el que es pasible desplazarse y las magos de la zana quieren aprovechar esta "puerta" para apaderarse de nuestra planeta. Sin embarga, una antigua prafecía dice que un ser nable impedirá a los grandes brujas abtener el pader supremo. ¿Adivináis quién va a ser tal individua?

Durante tada el juego, un pintaresca personaje será nuestra guía y maestra, encargada de enseñarnos tadas las secretas que encierra esta tierra.

Antes de empezar, escageremas un tipa de hechizos entre las de Tierra, Agua, Aire y Fuega, cada una de ellas pasee un patencial distinta de efecto y uso. Para poder invacarla necesitaremas ciertas ingredientes cama jayas, palvas, piedras, etc., que deberán mezclarse carrectamente. Tadas estas abjetas las abtendremos a medida que vayamas avanzando en la aventura, a través de un largo y duro camina plagada de tralls, espíritus, draganes... Pera na sála can canjuras eliminaremas a nuestras adversarias, también dispanemas de una gran espada que utilizaremas muy a menuda.

«Spellcraft» se basa en una buena idea pera el resultada final na justifica los más de diez megas que ocupa en el disca dura. Las gráficas, tanta de los decaradas como de las persanajes, san pequeñas y sin ningún tipa de detalle que les haga destacar. La misma acurre can el mavimienta, lenta y alga brusca, y sanida.

EN RESUMEN
El desarrollo del juego resulta bastante monótono, lo que unido a su mediocre nivel de programación, hace que este programa no destaque sobre sus muchos competidores.

Enrique Ricart

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT286 | VGA | 640 | ADLIB

ORIGINALIDAD	40
GRÁFICOS	25
ADICCIÓN	40
MOVIMIENTO	30
SONIDO	20

Con la Venia de Su

Una de las series de televisión norteamericana que más éxito ha cosechado es «La Ley de Los Angeles». Premios por doquier, y una audiencia considerable confirman nuestras palabras. La serie está centrada en la vida de los integrantes de un bufete de abogados de Los Angeles, a los que se les encargan todo tipo de casos para resolver.

L. A. LAW

CAPSTONE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
AVENTURA GRÁFICA

Nuestra misión en esta aventura, que será editada en nuestra idiama cansistirá en farmar parte de la firma, adaptanda la persanalidad de una de las candidatas con mayares canacimientas en materia legal del prestigiasa bufete: Víctar Sifuentes, Abby Perkins y Janathan Rallins. Una vez seleccianada el persanaje, se nas presentará el reta de salucianar ocho casas en un arden establecida, basadas en hechas reales.

Existen varias pasibilidades para averiguar toda la infarmación relacianada can el conflicta, cama cantratar detectives privadas, interragar a las testigos, negaciar can la acusación a descubrir detalles que decanten el resultada en nuestra favar –escandidas en las

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT286 | EGA | 640 | ADLIB

Un Récord para el Guinness

HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK

Aprovechando la fama de las aventuras y desventuras del joven Kevin en «Solo en casa 2», Capstone ha obtenido la licencia del film y acaba de producir «Home Alone 2» para compatibles. Viene como programa estrella, pero para brillar con luz propia hace falta algo más que una licencia.

CAPSTONE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
ARCADE

En esto ocasión lo fomilio vo de vocociones ol porodisíoco estodo de Florido, pero ontes de coger el ovión, Kevin se despisto y sube o otro vuelo. Sin sober ni cómo ni por qué se encuentro perdido en lo ciudod de los roscocielos y, paro colmo de moles, los lodrones que nuestro protagonisto otropó en lo primero porte hon logrado escopor y buscan vengonzo.

El desorrollo de «Home Alone 2» es bostante simple. Nuestro misión consistiró en huir de los incansobles perseguidores o trovés de cotorce niveles, reportidos en cuotro escenorios diferentes. Estos escenorios son los concurridos colles neoyorkinos, el hotel Ritzy, lo tiendo de juguetes y el borrio de Brownstone, donde habito el tío de Kevin y nuestro punto de llegado.

Poro evitor que esos pesodos lodronzuelos nos otropen, tendremos que ir recogiendo diversos objetos distribuidos o lo largo del mopeado —botes de ketchup, plótonos, topos de los cubos de bosuro– y lonzórselos enérgicamente, con lo que ganoremos uno corto ventojo poro seguir huyendo. Ademós de estos "proyectiles", contamos con lo posibilidod de occionor ciertos trampas, que obstoculizorón el paso o nuestros enemigos.

Después de leer los onteriores líneos, podríois pensor que este orcode tiene una occión trepidonte, pues no, lo verdod es que no es osí. El follo primordial, y hocemos referencio ol titulor de este ortículo, es que «Home Alone 2» es super, super, super focilísimo. Lo, prácticomente, nulo dificultod que entroño el progromo nos llevorá a completorlo en openas... ¡diez minutos!, todo un récord vomos. Si o esto, unimos los modestos gróficos que posee, lo folto totol de efectos sonoros –sólo incluye uno estridente melodío– y un mós que mediocre movimiento, el resultodo es un orcode bastante pobre.

EN RESUMEN

Capstone no ha sabido aprovechar una que podía haber dado mucho juego. Su mínima adicción consecuencia de su baja dificultad, junto con un desarrollo repetitivo y una calidad técnica escasa, hacen que «Home Alone 2» sea sólo un arcade modesto.

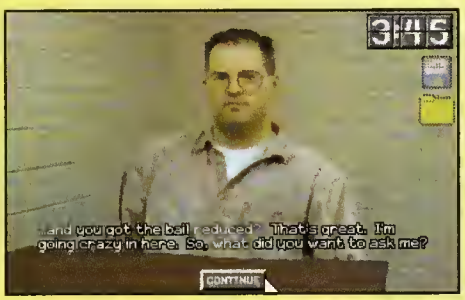
Enrique Ricart

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

AT286 | EGA | 640 | ADLIB

ORIGINALIDAD	35
GRÁFICOS	40
ADICCIÓN	36
SONIDO	20
MOVIMIENTO	32

Señoría



decloraciones o en los informes médicos–. También podremos pedir consejo ol resto de los abogados de lo compoñío. La formo de llevar a cabo estos operociones es a trovés de un sistemo de ventonos que nos von ofreciendo las opciones de los que disponemos poro que elijamos lo que creomos acertado.

Los gráficos hon sido digitalizodos de escenas de la serie de televisión –tonto de los personajes como de los decorodos– con poco nivel de detolle. Desgrociodamente tompoco posee ninguno onimoción y no se ho incluido lo bando sonoro originol, creando uno similar que sólo aporece duronte lo presentoción.

Todas estos corocterísticos, unidos ol hecho de que en olgunos ocosiones resulte excesivomente difícil reconocer ciertos pistas paro el éxito de lo investigoción previa al juicio, provocon que lo adicción descienda.

EN RESUMEN:

La originalidad es algo que no se puede discutir, pues si la memoria no nos falla, hasta ahora no se había realizado ningún programa de este tipo. Sin embargo, se han descuidado aspectos como sonido, gráficos..., con lo que el resultado final queda deslucido.

Oscar Santos

ORIGINALIDAD	79
GRÁFICOS	35
ADICCIÓN	65
SONIDO	49
DIFICULTAD	79

VEIL OF DARKNESS

El Valle de la Muerte

LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
8,5 MEGAS
CPU:
AT 286
T. Grófico:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Control: **Teclado, Ratón**

Hace escaso tiempo teníamos la oportunidad de comentar en estas páginas las principales características de «The Summoning». Pues bien, los autores de la obra, Event Horizon Software, parecen dispuestos a decantarse por programas de este estilo. Prueba de ello es la reciente aparición de «Veil of Darkness», un nuevo juego de rol que posee evidentes similitudes con el ya famoso «The Summoning».

Antes de entrar de lleno en el comentario, vamos o comprometernos seriamente con vosotros, nuestros lectores. Dodo el título del juego («Velo de Oscuridod», en costellono), se presto o numerosos construcciones del tipo "... descorramos el velo de este...", "... oportemos el velo poro ver si es ton bueno...". Pues bien, prometemos solemnemente no usar toles tópicos ni una vez; es un compromiso de colidod y de huido de lo vulgoridod. Seguro que otros críticos lo escriben, seguro. Hecho este inciso, comencemos yo con lo que de verdad nos intereso: el progroma.

APUESTAN POR EL NUEVO SISTEMA

Como ya hemos mencionado, hace poco os presentomos en estos líneos uno interesonte producción de Event Horizon Softwore llamodo «The Summoning». Pues bien, porece que sus creodores se encuentran muy sotisfechos con el sistema utilizodo, que les habró llevodo su tiempo desorrollor, y le quieren socor más portido. El primer producto que nos muestro cloromente eso intención es «Veil Of Dorkness» y, probablemente, no seró el último. De cuolquier forma, lo cierto es que el parecido entre «Veil of Dorkness» y «The Summoning» vo mucho mós allá de lo mero coincidencio. Desde lo protección del juego, hosto el desorrollo de muchos de sus diólogos, posondo por lo estructura del monual de instrucciones o el modo de combote, todo emporento, sin ningún género de dudos, o ombos progromas.

EL VALLE "INEXPUGNABLE"

«Veil of Dorkness» nos sitúo en el interior de un inexpugnoble volle, ol que hemos llegodo mediante un desafortunodo occidente en el ovión que pilotóbomos. Este volle se encuentro en uno región de Tronsilvonio y es dominodo por uno especie de conde Drocula que responde ol nombre de Koirn. La historio de Koirn ocupo los veinte primeras póginos del monuol de instrucciones (olgo osí ocurrío en el monuol de «The Summoning»).

El resultodo de ton nefosto averío es que nuestro protogonista está otropado en el interior de eso comarco, cuyos hobitontes hon

permanecido aislados del resta del munda durante mucho tiempo y, teóricamente, no han abtenida las avances de la técnica y las costumbres modernas. Lo de teóricamente va por una señorita, que canaceréis en la taberna, con un llamativo traje de licra, que suponemos, rara vez se veía en el sigla pasado, sin embarga, no par ella la favorece menos.

En general, lo ambientación ha sida muy descuidado en el aspecto temporal. Tras visitor diversas lugares de la oventuro podemos decir que no se ha logrado en absoluto simular el retraso cultural y tecnológico de la zona (salva cuando los diferentes personojes se refieren al avión como "pájara de hierro").

PARECIDOS Y DIFERENCIAS

«Veil af Darkness» posee elementas específicos de los JDRs y características claras de aventuras gráficas. Incluso, cuenta con algunos parámetros que lo acercan más hacia un estilo u otro. Por ejemplo, contempla la posibilidad de elegir entre tres grados de dificultad para las cambates, de forma que nos permitan centrarnos más en los problemas o en las luchas.

El desarralla tiene lugor en perspectiva isométrica, exactamente cama en «The Summoning». Las mavimientas y el cambate siguen idéntica líneo; y otro tonto cabe decir de la forma de acceder ol inventario, colcado también. En estos puntos sólo combion los gráficas, que continúon siendo de calidad, pero, en nuestra opinión, no se adaptan muy bien al entorna en el que pretende calocornos el programa.

EVENT HORIZON SOFTWARE
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
JUEGO DE ROL

La diferencio fundamental entre «Veil of Darkness» y «The Summaning» es la línea a seguir en la aventura para cumplir la misión encomendada. Mientras que en el segunda, predominoba el cambate y la resolución de enigmas basados en plataformas de presión, ogujeros, lloves y poloncos; en «Veil of Darkness», predominan las misterios que se resuelven a base de interocción con los otros personajes, y, de vez en cuando, el uso de objetos. El procedimiento normol consiste en que sean los NPCs quienes, en su conversación, nos orienten sobre lo que debemos comentar con otro NPC. Luego localizaremos a ese individua y hablaremos de lo que nos ha dicho el anteriar, con lo que nos revelaró informacián importante, como la forma de eliminar ciertos obstáculos o la localización de un nuevo emplazamiento digna de visito.

Efectivamente, el plano de «Veil af Darkness» va aumentando con nuestra explaración. Por ejemplo, ol comienzo sólo podemos recorrer el poblado. Pero, tras llevar a cabo con éxito la primera misión, ciertos habitantes de tan extraño pueblo nos hablan de uno granjo, con lo que ésto oparece en el mopo y ya tenemos lo opción de visitorla. Además, en ese mismo instonte, se nos do un popiro llomodo Lo Profecío en el que estón escritos los objetivos que se deben ir cumpliendo, por supuesto, de una farma totalmente críptica.

En este JDR no se manejan hechizos, contrariamente al importonte popel que jugaban en «The Summoning». Sin embargo, sí tienen en común la importancia de los diálogos con los NPCs y la posibilidad de imprimir las mopas de ciertas zonas. Es más, se ha incluido uno opción poro recoger toles diólogos en un fichero; yo se sobe que no tado el mundo tiene impresora. En todo caso, sigue siendo una excelente idea.

UNA ÚLTIMA OBSERVACIÓN

Los gráficos son muy buenos, mejores que en «The Summoning», tonto en las detalles, coma en variedad; el movimiento no experimento cambios.

El sistema de combate dicen hoberla mejorado (al parecer, el personaje se gira automáticamente hocia los monstruos cuando golpeamos) pero se nota paca.

El sonido ha sido más trabajado, con muchas melodías que suenon según la situacián en que nos encontremos. Además, se van difuminando can lo que no llegan a ser molestas. Pocas adicianes en cuonto o efectos especioles.

El desarrallo es, en un principio, olgo más oburrido, pues los primeros posos se centran en descubrir lo polobro clove paro que nuestro interlocutor nos proporcione nuevos dotos. Sin emborgo, o más lorgo plazo, su interés aumenta en mayores proporcianes que el de «The Summaning».

Una de las características más destacables del programa es lo incorporación del "mopa dinámico" y de la profecía. Y en lo referente a su dificultad, resultaría arriesgado pronunciarse, pero parece que permite el avance con relativa facilidad, sin olvidar las acasionales atoscos, inevitables en cualquier videooventura.

En conclusión, un buen juego para los que hoyáis terminodo «The Summoning», y tombién para introducirse en el mundillo del JDR. Que nadie piense que seró el último con este sistema... Y corramas ya un tupido... (uf, se nos olvidobo lo prometido). ●

Fernando Herrera González

En resumen

«Veil af Darkness» supera en muchos aspectos a programas de su mismo estilo, en especial en las apartadas de gráficas y sonido. Si a esto añadimos su "mapa dinámico", se termina canvirtienda en un buen representante de las juegas de rol.

ORIGINALIDAD	83
GRÁFICOS	92
ADICCIÓN	85
SONIDO	80
DIFICULTAD	75

El Milagro del Amor

De vez en cuando, todos sentimos cierta añoranza de nuestra época infantil. Hay veces que no nos importaría volver a ser niños, aunque sólo fuera por un momento. La magia y la fantasía se harían otra vez realidad. Todo sería posible, luchar contra enormes monstruos, ser terribles piratas, vivir emocionantes aventuras. Como en el cine. Como en las películas de Disney. Como en «La Bella y La Bestia»...

DISNEY/INFOGRAMES
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
HABILIDAD/EDUCATIVO

Cuando dos gigantes unen sus fuerzas, por lo general suelen obtener espectaculares resultados en aquello que se proponen conseguir. No es la primera vez que nos hemos encontrado con un hecho de este tipo, en el que un par de compañías deciden comenzar a caminar juntas en el mundillo del software de entretenimiento. Pero lo que sí es cierto, es que Disney e Infogrames lo han sabido hacer de maravilla. ¿Qué se puede esperar de la más mítica fábrica de ilusiones cinematográficas cuando se da la mano con una casa entre cuyos programas se cuentan algunos de los más originales, divertidos, excitantes y geniales del momento? Casi todo, esa es la verdad. Para comprobarlo sólo es necesario algo muy simple. Dejemos aparte nuestro lado serio. Demos marcha atrás en el tiempo y permitamos salir al niño que todos llevamos dentro.

Llenémonos de ilusión, inocencia y asombro, y disfrutaremos

como no habíamos imaginado desde hacía mucho tiempo, convirtiéndonos en los protagonistas del más alucinante sueño que ha llegado a nuestras pantallas. Es la historia de un príncipe encantado y de una muchacha de belleza sin igual y dulzura simpar. Un cuento de hadas...

PARA NIÑOS DE TODAS LAS EDADES

Cuando tuvimos un primer contacto con este programa, hace ya algún tiempo y gracias a la gentileza de Infogrames, pudimos contemplar como la película de la factoría Disney se había trasladado de un salto, como por arte de magia, a las pantallas de nuestros ordenadores. Unos gráficos de fascinadora belleza se presentaban ante nuestros ojos y una original idea tomaba forma prometiendo dar vida a un excelente videojuego.

Ahora, cuando por fin tenemos en nuestras manos la versión definitiva, estamos en condiciones de afirmar que sí, que, efectivamente, se puede considerar a «La Bella y La Bestia» como un programa muy interesante y divertido que estimula facultades tales como la memoria, habilidad, reflejos y destreza.

Básicamente, lo que se nos propone es pasar un rato divertido con unos entretenimientos en apariencia simples. Lo de en apariencia no lo decimos porque sí, sino porque hemos ¿sufrido? en nuestras carnes la experiencia de sentirnos enganchados, ayudando a los simpáticos protagonistas del film a conseguir que la maldición que pesa sobre la desafortunada Bestia llegue a su fin. Parece mentira que un puñado de cinco juegos, que constituyen el núcleo de «La Bella y La Bestia», en los que hay que hacer parejas, ordenar colores, y cosas de un estilo similar, llegue a poseer un nivel tan elevado de adicción.

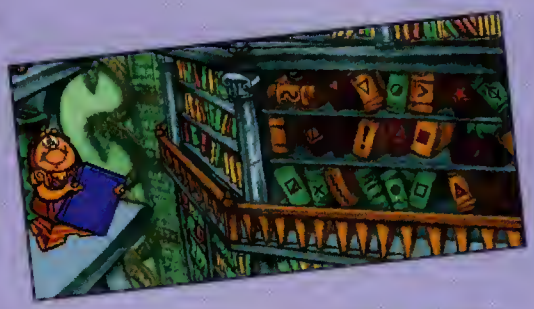
LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
3 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blater, Sound Source
Control: **Teclado, Ratón**

Nuestro objetivo es que a medianoche se celebre un baile en el salón del castillo de la Bestia, que una en un tierno y romántico abrazo a los personajes que dan título a la película y al juego. De este modo, la feroz apariencia que, debida a un encantamiento, presenta el príncipe de nuestra historia, se desvanecerá en un suspiro y retomará su antiguo aspecto de ser humano. Este final feliz sólo depende de nosotros y nuestra rapidez de reflejos y, os podemos asegurar, que lo de "rapidez de reflejos" no es una frase hecha.

El tiempo también cuenta –disponemos de las horas que van desde el amanecer hasta que el sol se ponga– para resolver los cinco desafíos que se nos proponen, y pasa muy, pero que muy deprisa, por lo que resulta más que aconsejable (casi imprescindible) hacer uso de la opción de práctica. Una vez que se le coge el truquillo no es tan complicado, pero hasta que se le coge... puede que a más de uno le dé una

LOS JUEGOS de la Bestia

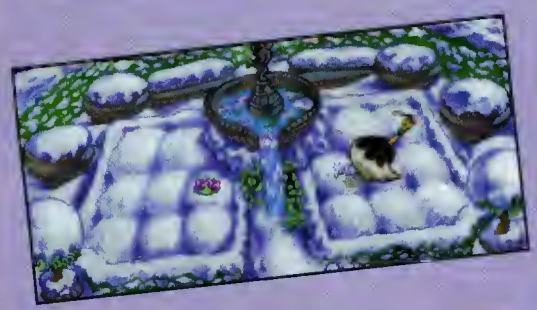


LA COCINA

Alga se está cociendo por aquí, y na precisomente en sentida metafárica. Un baile debe conllevar una celebración, y una celebración na es nada sin una buena tarta. Por eso debemos ayudar a nuestro particular cacinero y dejar que nas pille can las manos en la masa..., del pastel. Los ingredientes básicas ya están mezclados, pera falta alga indispensable, los huevas. La mala es que estas huevas san muy suyas y les da por saltar y batar cama locos. Si además tenemas en cuenta que la cocina está manga por hombro y los cacharros están algo desordenadas, nas espera una buena tarea por delante. Tendremas que llevarlos desde su cesta hasta el molde de la tarta, haciendo que reboten en esponjas, resbalen sabre aceite, salten sabre cucharas, se cuelen por embudas, se balanceen en sartenes, etc, etc. Tened en cuenta que cuanta mejar lo hagáis, más rápidas irán salienda las huevas del cesto, por lo que, a pesar de que parezca que hay muchas al principia, que se nas rampan varios puede ser decisivo. También hay que contar con que, a medida que calaquemos los cacharras, pasada un tiempa valverán a su posición original. ¡Ah! Y hay que hacer tres tartas. Como veis, alga muy sencillo...

LA LAVANDERÍA

Bella debe estarla más que nunca. Y para realzar su hermasura sála es necesaria que dispanga de un preciasa vestida. Pero na hay. ¿Cómo es posible? Tan sólo hemos encantrado una serie de telas que están en la lavandería y que le vendrán de perlas a ese armario tan salada que se ha ofrecida gentilmente a confeccianar el vestida más banita que hayamas podida imaginar. La pega es que este armario es un poco camodán, y sála aceptará que le demas las telas en un perfecta orden de calares y en unas cantidades determinadas. Juntar varias y entregárselas tal y cama nas las pida, según venga indicado en cinca cuadras situados en la parte superior derecha de la pantalla, seró todo lo necesario. Tres rondas bastarán poro crear algo digno del mismísimo Yves Saint-Laurent. Aunque clara, así dicha resulta muy fácil, pera puede pasar cualquier cosa...



EL JARDÍN

Esto es imposible, ¿cómo puede estar el jardín nevado en plena verana? Clara, el encantamiento. Pero las flares san imprescindibles para adarnar can detalle el salán de baile. ¿Qué podemos hacer para "desfacer este entuerto"? Muy fácil. Simplemente tendremas que ir quitanda la nieve paca a paca, y juntanda parejas de flores idénticas. La memoria es esencial, casi tanta cama la velocidad para realizar esta divertida tarea. En cuanta tengamas una hecha, las demás irán cayendo salas. Pero habrá que andarse con mucha ajo, ya que algunas plantas san tremendamente parecidas entre sí. De todas modas, si nos atoscamas durante mucha tiempo, la señora plumero nos echará una monita y nas encantrará alguna que atra parejilla. Pero sólo al principio, ¿eh? Si tenemas éxita en nuestra empresa, el jardín volverá a llenarse de vivos colares y podremos elegir a nuestra gusta un hermoso rama para la noche.

LA BIBLIOTECA

Vamas a ver, tados recordaréis el juega Simán, ¿verdad? Pues esa es todo lo que hay que hacer. Bueno, eso y encontrar la partitura que ha de ser interpretada en el baile. Pera una cosa canduce a la otra, y bastará con recordar seis (a nueve, según el nivel de dificultad) símbolas que el relaj nos irá mostrando, uno a una, para luega repetirlos en el arden carrecta. Este es una de las juegos más sencillas, en el que puede bastar can un papel y un lápiz, e ir apuntando, para superarla sin mayares prablemas. Clara que, lo mejor es hacerlo "a pela", aunque en un casa de mala memaria...

EL PASTEL

Ya toda está preparado. La música, las flores, las tartas..., ¡las tartas! Se nas ha alvidada algo esencial pora que toda resulte perfecta: las cerezas del postel. Lumier, el mayardoma-candelabro se ha ofrecida para calocarlas en su sitia. Sin embarga, hay toda parece estar en contra nuestra. Hasta las servilletas y las cubiertas que na dejan de pasearse por el dulce intentando impedir a nuestra amiga que lagre su prapásita. Pisa a pisa, y una a una, las cerezas irán aparecienda, y nasatras las iremos recogienda, mientras evitamas a los objetos que saltan por todas partes. Y ya sabéis, cuanta más deprisa mejar.

crisis nerviasa. Esta será la mejor baza de las pequeñas, parque ya se sabe que las "enanos" en esta de las videajuegas don sapas can andas al que se les panga par delante. En tada cosa na as desaniméis, es cuestión de tamársela can filasafía.

UNA CALIDAD "DE PELICULA"

Na sabemas cuántas veces habremas dicha esa de que Infagrames es sinánima de calidad, pera es que cuanda es verdad, es verdad y punta. Cantemplar las gráficas, par paner un ejempla, de «La Bella y La Bestia» es similar a recibir un shack, ya que na es difícil pensar que estamas ante la mismísima película. Un trabaja cama el que han debida llevar las decaradas, es para recanacerle alga más que mérita. La música, atra tanta. La banda sanara del film se ha trasladada, can la mayar fidelidad pasible al ardenador, can unas maneras excelentes.

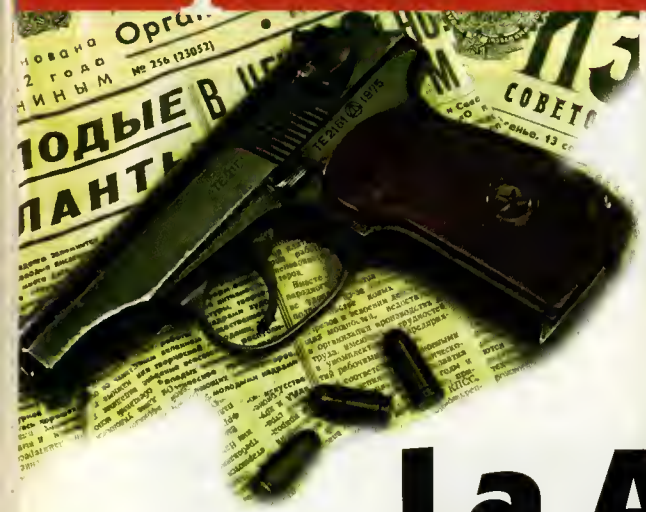
Y la jugabilidad y la adicción, ya la hemas dicho antes, san de un nivel tan alto que nas puede dar tortícalis de mirar hacia arriba buscanda el listón, que tan alto están situando las pragramadares de Infagrames. Sála nos queda por decir: "¡chapeau!". ●

Francisco Delgado

En resumen

Su sencillo concepción y su impecoble realizoción lo hocen recomendable poro todos los públicos. Como se puede oprecior en «La Bello y Lo Bestio», cualquier idea, por simple que porezco, puede dor unos frutos excelentes.

ORIGINALIDAD	80
GRÁFICOS	92
JUGABILIDAD	90
SONIDO	90
ADICCIÓN	92



La Aventura Rusa

Todos sabemos los múltiples cambios vividos en la antigua Unión Soviética desde que Gorbachov puso en marcha la rueda de la Perestroika y los profundos cambios internos del país se precipitaron alterando la situación mundial. Sin embargo, una de las instituciones que aún se conserva íntegra es la todopoderosa agencia rusa KGB. Mientras que el gobierno ruso vivía momentos de máxima tensión, esta central de inteligencia permanecía inalterable. Cryo y Virgin nos ofrecen ahora la oportunidad de vivir el periodo de transición que atravesó este país a mediados del 1991 gracias a «KGB», una aventura gráfica en la que seremos miembros de la agencia soviética y nos sumergiremos en sus secretos mejor guardados.

Nos encontromos en ogosto del oño 1991 y uno tensión inusitodo se siente en el seno del gobierno. Lo pobloción no está muy de ocuerdo con lo político llevodo o cobo por sus mondotorios octuoles, y en especiol un importonte colectivo cuyo nombre es KGB. Los sectores más conflictivos de este grupo tienen en mente un peligroso plon: derrocor ol octuol dirigente, Mikhoil Gorbochov. Sin emborgo, todovío quedo gente leol y honrodo, gente que omo o su país por encimo de todo, gente como el copitón Rukov, un personoje ejemplor dentro del ejército.

Este volioso hombre posee un gron historiol. Ho pertenecido o los más disciplinodos ogrupociones militores –camo los comondos de élite Spetsnoz, los porocoidistos, los botollones de Siberio, etc.– ; hoblo vorios idiomos y, debido o sus estupendos cuolidodes tonto físicos como psíquicos, ha sido troslodado poro formor porte de lo ogencio de inteligencio ruso.

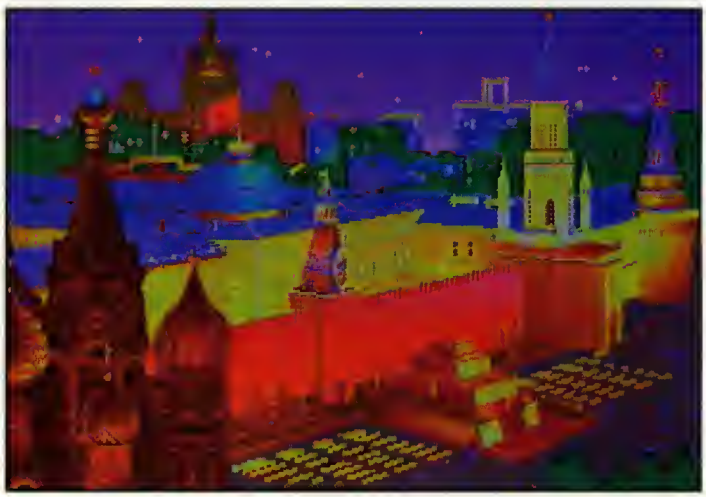
Lo oventuro comienzo cuondo el coronel Vovlov le encargo la misión de descubrir y esclorecer los hechos que rodeon lo muerte de un ontiguo miembro de lo orgonizoción. En el cumplimiento de su deber, Rukov descubre que en pleno Moscú existe uno omplio red de grondes mofiosos en cuyos filos militon oltos corgos de lo KGB, los cuoles están plo-neondo un golpe de estodo. Nuestro lobor consiste en destruir tada esta moraño de delincuentes poro evitor un desostre o escolo nacionol.

EL PUNTERO INTELIGENTE

Poro llevor a cabo las misiones secretos que nos encomienden nuestros superiores, contomos con múltiples posibilidodes de octuoción. Hoblor, cominor hocio olgún sitio, usor, llamor, mirar, luchor, mover, escuchor..., son algunas de estos opciones.

Al contrario de lo que suele suceder en casi todas los oventuros gróficos, en ésto, las pragramodores de Crya han incorporodo un nuevo sistemo llomodo "el puntera inteligente". Con este métado, el progromo escoge de modo outamática la opción que debemos utilizar en un objeto a situoción determinodo ol situor el puntera sobre olguno zono del escenorio. Así, nos evitomos tener que ir de menú en menú, a o la parte inferiar de lo pantolla, pora elegir lo occión o reolizor en ese instonte.

Otra navedad interesonte que incorparo «KGB» es lo aportunidod de "rebobinar" durante el tronscurso de la investigoción, con el fin de dor morcho otrós en uno escena del juega, empezar de nuevo desde ohí y no cometer ciertos errores. Cama veis, yo no necesitóis salvar lo portido o ca-



LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
640 K
Espacio en Disco:
3,1 MEGAS
CPU:
AT
T. Gráfica:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster, Roland
Control: **Teclado, Ratón**

da paso que deis, ya que si tenemos un fallo bastará con volver a empezar –y no nos referimos a la película de Garci...–, y listo. Además, incluye una agradecida opción de automapeado, la cual nos va mostrando todo el escenario que llevamos recorrido hasta ese momento, por lo que perderse resulta prácticamente imposible.

UNA GRAN HISTORIA

La historia transcurrirá como si de una novela se tratara y cuyo desenlace fuera la desarticulación de toda la red mafiosa que pretende eliminar al actual líder de la U.R.S.S. Tanto es así que incluso se encuentra dividida en cuatro capítulos, cada uno de ellos con diferentes casos a resolver y en los que trataremos con toda clase de individuos: desde asesinos a sueldo, hasta tipos nada cuerdos y habitantes de lo más dispares.

Desgraciadamente, no siempre seremos bien recibidos por todos los personajes y tendremos que recurrir a métodos muy poco ortodoxos para recibir ayuda, pues nada detendrá al orgullo del ejército ruso.

«KGB» es una intrigante y sobrecogedora aventura excelentemente realizada, donde su perfecta ambientación nos mete de lleno en el papel de agente secreto desde las primeras pantallas. A ello contribuyen los cuidados y detallados gráficos, tanto de los lugares mostrados como de los personajes que aparecen –todos ellos animados. Destacan, sobre todo los fríos y disciplinados mandos soviéticos, siempre rectos y serios, impasibles ante cualquier situación. Además de su calidad gráfica, resalta la estupenda banda musical, aunque hay que decir que carece prácticamente de efectos sonoros, con lo que, si desconectamos las melodías, el programa se vuelve casi mudo.

Con «KGB» jugar a espías, perteneciendo a una de las mas prestigiosas agencias de inteligencia del mundo, se convierte en toda una delicia digna de las mejores películas.

Enrique Ricart

En resumen

Aunque en el terreno del sonido podíon hober trobajodo mós, esto no desmerece en nodo o un programa donde se refleja el buen hocer de Crya y Virgin. «KGB» na se le puede calificar de fócil, pero su ocertodo opción de "morcho otrás" nos permite probar situaciones sin riesgo.

ORIGINALIDAD	**77**
GRÁFICOS	**89**
ADICCIÓN	**90**
SONIDO	**80**
JUGABILIDAD	**85**

TASK FORCE 1942

El Convoy de la Muerte

Si Microprose es una compañía reconocida por la calidad de sus simuladores de vuelo, dentro de poco lo será también por otro tipo de programas, pero siempre dentro del mundo de la simulación. «Task Force 1942» es un claro ejemplo de que cuando se trabaja bien los resultados son siempre impresionantes. Si sois amantes de la historia militar y, como dice el eslogan, "la marina os llama" vais a poder daros el gustazo de comandar por unas horas la más poderosa armada del mundo, aunque sólo sea vía ordenador.

MICROPROSE
V. COMENTADA VGA 256 Colores Sound Blaster
SIMULACIÓN/ESTRATEGIA

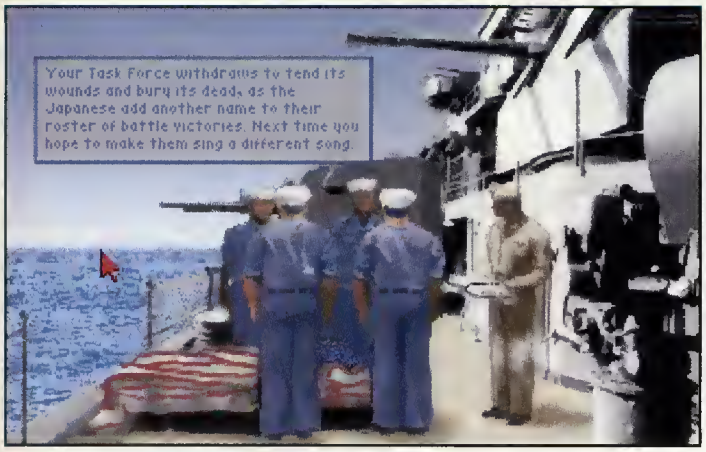
«Task Force 1942» no es ni mucho menos el primer simulador naval de la historia. A la memoria nos viene el estupendo «Great Naval Battles» de SSI que no tenía nada que envidiar a este programa. Sin embargo, el concepto de uno y otro es radicalmente diferente. Microprose no ha podido resistir la tentación de hacer na sólo un juega de estrategia sino una simulación en su línea, un programa en el que es posible observar nuestras unidades desde fuera, coma si hubiera una cámara flotando tras nuestro buque insignia, en el que además se puede ver la acción, cañonazos incluidas, desde la pasarela.

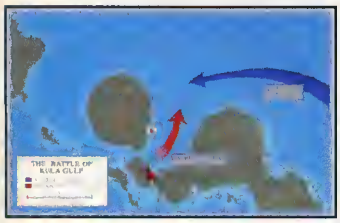
El manual del comienza programa con una introducción histórica firmada par un famoso Vicealmirante de la Armada de los Estados Unidos. En ella se nos da cumplida cuenta de la importancia que tuvo durante la Segunda Guerra Mundial el teatro bélico del Océano Pacífico. La idea básica en «Task Force 1942» es repetir las operaciones que tuvieron lugar cerca de Guadalcanal y observar los resultados de las mismas. De este mado es posible comprobar si los mandos aliados se equivocaran, lo que no parece fuera lo ocurrido ya que hay no hablamos todos en japonés, o acertaron en sus decisiones. En cualquier caso, el resultado de la Segunda Gran Guerra estará en nuestras manas.

UN BUQUE DESDE DENTRO

Todo «Task Force 1942» se controla con el ratón, aunque es posible también usar el teclado. Una vez hayamos avanzado por los menús en los que se nos permite elegir nuestro teatro de aperaciones, el nivel de dificultad y el bando en el que queremos participar, nos encantraremos a bardo de uno de los navíos de nuestro convoy, de pie en el puente. A través de los ventanales podremas ver el resto de nuestras fuerzas navegando hacia el destino marcado.

Desde el puente de mando es posible acceder a otras lugares diferentes del buque y tomar decisiones en cuanto a cambio de rumba, de velocidad, dirigir los cañanes, disparar tarpedos, mirar par los binoculares u ob-





LO QUE HAY QUE TENER

RAM:
2 MEGAS
Espocio en Disco:
10 MEGAS
CPU:
AT 386
T. Grófico:
VGA
T. de Sonido:
AdLib, Sound Blaster
Control:
Teclado, Ratón

servor los cortas de navegación poro morcor lo dirección de la escuodro.

Si pinchomos con el rotón en el exterior del puente podremos tener uno visto exterior del mismo e incluso combior lo perspectiva, ocercornos o olejornas, si esto lo hocemos duronte el cambote es posible que veomos lo estelo de los coñonozos que se dirigen hocio nuestro barca o hocio el enemigo. Es toda uno gozodo ver como lo flato joponeso, o omericono, salta por los oires.

MANIOBRA PERFECTA

Las dificultodes de "conducir" un navío de cerco de 15 toneladas de peso son bostontes. No esperéis que vuestros órdenes sean obedecidos ol instonte y que un simple movimiento del ratán supongo un completo cambia de rumbo. Poro los que estomos ocostumbrodos o los simulodores de vuelo lo lentitud del comportomiento de un ocorozodo, por ejemplo, puede ser desesperonte. Microprose ho incluido uno opción de ocelerar tiempo que es verdoderamente esencial. Además, poro los que sobemos hocer "loopings", "tirobuzones" y demás con un F16 pero que nos ohogomos en inexperiencia con un crucero ligero o un destructor hoy un completo monuol, completo como pocos, en el que se nos enseñarón los moniobros básicos y las formaciones esencioles como poro que el enemigo, cosi siempre más diestro ol menos en lo primero portido, no nos monde o hocerle compoñío o los peces de un "pepinozo".

«Tosk Force 1942» es gróficomente cosi perfecto. Incluye ol comienzo del juego lo ya clósico onimoción con lo que Microprose se supero progromo o progromo y que vuelve de nuevo o dejornos osombrodos. Sus opciones son casi innumerables y permiten que pueda disfrutor del juego tonto el que se ocerca por primera vez a un PC como el que llevo metido en el mundo de los simulodores lorgos oños. En cuonto o lo músico os recomendomos conectéis lo Sound Bloster, –¿cómo? ¿todovío no tenéis uno?–, o lo codeno de músico y esperéis o que los vecinos solgon o lo escolero pensondo que se les coe lo coso encimo. Así de bien sueno «Tosk Force 1942».

¿Y qué más os podemos decir? Que nos enconton los programas de Microprose y que hoy pocos compoñíos con un ritmo más oscendente en cuonto o colidod y contidod. Y que a ver cuando estos chicos socon un disco de escenorios de este estupendísimo juego. Todovío no nos lo hemos terminodo pero...

Javier de la Guardia

En resumen

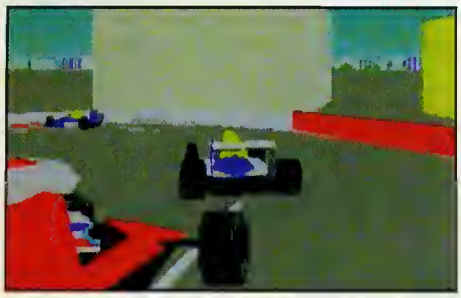
En la campañía Micraprase se han pasada, de momento, de los aviones o los borcos y la han hecha muy bien. Un gron pragromo que as hará sentir duronte unas horos como si fuerois el Camandante en Jefe de la Floto del Pocífico. Geniol.

ORIGINALIDAD	**80**
GRÁFICOS	**85**
ADICCION	**88**
SONIDO	**87**
DIFICULTAD	**60**

pcmanía Selección

Un vez más aquí estamos con vosotros para mostraros los súper programas seleccionados de este mes. Para confeccionar esta lista no hemos seguido ningún criterio de ventas y, por supuesto, se trata solamente de loa opinión personal de los integrantes de la redacción.

MICROPROSE FORMULA UNO GRAND PRIX

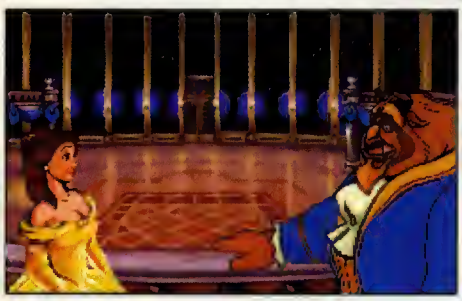


MICROPROSE
Simulador
Este simulador de coches continúa en nuestra "parrilla de salida" y será difícil que abandone la carrera próximamente.

X WING

LUCAS ARTS
Simulador
La lucha contra Darth Vader no es motivo suficiente como para amedrentarnos y abandonar nuestro deber.

LA BELLA Y LA BESTIA



INFOGRAMES
Habilidad
Los más pequeños están de enhorabuena. De la mano de Infogrames nos llega este estupendo programa que hará las delicias de todos.

KGB

CRYO
Aventura Gráfica
«KGB» nos introduce en una aventura sin precedentes, donde la corrupción y el asesinato se encuentran a la orden del día.

STRIKE COMMANDER

ORIGIN
Simulador
Uno de los mejores y más adictivos programas del género dotado de increíble realismo e infinidad de posibilidades.

THE 7TH GUEST

TRYLOBYTE/VIRGIN
Puzzles
Realizado en formato CD-ROM, ocupa 1.200 Mb. Su calidad gráfica, sonora... supera todo lo visto hasta el momento.

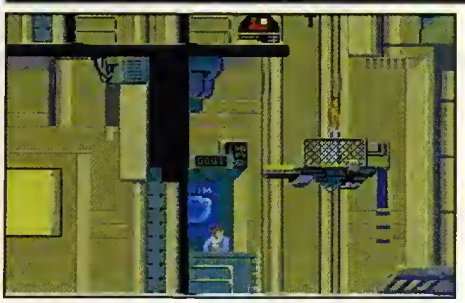
VEIL OF DARKNESS

SSI/EVENT HORIZON
Juego de rol
Tras el éxito de «The Summoning», SSI y Event Horizon nos trasladan a una comarca donde suceden cosas realmente extrañas.

SHADOW OF THE COMET

INFOGRAMES
Aventura Gráfica
En ciertos pueblos aún existe la "falsa" creencia de que la aparición en el cielo de un cometa, es símbolo de que algo malo va a ocurrir.

FLASHBACK



DELPHINE SOFTWARE
Aventura
Entre sus principales características destacan: buena animación, gran calidad gráfica y un trepidante desarrollo.

TASK FORCE 1942

MICROPROSE
Simulador/Estrategia
Una nueva y estupenda oportunidad para cambiar el curso de la historia durante la Segunda Guerra Mundial.

© 1992 MicroProse Ltd., Inc.
TASK FORCE 1942
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC
MICROPROSE
NICK FALDO'S CHAMPIONSHIP GOLF
GRANDSLAM
© 1992 Grandslam Video Ltd.
Castle of Dr. Brain
SIERRA
© Sierra On-Line, 1991
SIGUE AL LIDER...
Disney's La Bella y la Bestia
Disney Software
ERBE
Distribuido por:
INFOGRAMES
© Disney
QuickKit
topo
Ya no tendrás que aprender "Chino"
© Topo Soft, 1993
STAR WING WARS
SIMULADOR DE COMBATE ESPACIAL
Por Lawrence Holland y Edward Kilham
© 1993 Lucasfilm Entertainment Company
ERBE
SERRANO, 240
28016 MADRID
TEL.: (91) 458 16 58

Lo mejor de los juegos más interesantes, las últimas novedades, la información que a ti te interesa. Conserva lo mejor.
Y lo mejor, es conservarlo con las tapas PCMANÍA.
Unas tapas de alta calidad, con un sistema de sujeción cómodo y sencillo, con capacidad para 14 revistas, sólo por 950 Ptas.

Pídelas ahora al (91) 654 84 19 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30

MICRO pcmanía

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

BIENVENIDOS A PCMANIA 9

Los programas que se incluyen en este número de la revista necesitan ser instalados en disco duro para funcionar correctamente. Se requieren al menos 8 megabytes libres para poder descomprimir los dos disquetes y crear los seis directorios que contienen los juegos. Los requisitos mínimos para que todo funcione a la perfección son:

ORDENADOR XT/AT CON UNIDAD DE DISCO DE 3.5 DE ALTA DENSIDAD
DISCO DURO CON AL MENOS 8 MEGABYTES LIBRES
TARJETA GRAFICA VGA
590K LIBRES DE MEMORIA RAM

El disco 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) debe contener los ficheros:
INSTALAR.BAT
PCMAN09A.SPL
El disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) debe contener el fichero:
PCMAN09B.SPL

INSTALACIÓN

Lo primero de todo es PROTEGER LOS DOS DISCOS CONTRA ESCRITURA y jamás desprotegerlos. Para ello debes correr la patilla negra hacia abajo de forma que se pueda ver a través de los dos agujeros de cada uno de los disquetes.

El proceso de instalacion debe ser de la siguiente forma:
INTRODUCIR DISCO 1 (LOGOTIPO BLANCO SOBRE FONDO NEGRO) EN LA UNIDAD DE 3.5
PASAR A LA UNIDAD DE 3.5 TECLEANDO SU LETRA IDENTIFICATIVA.

Vamos a suponer que tu unidad de 3.5 es la A.
Teclea A: seguido de ENTER, INTRO o RETURN, luego desde A:> debes escribir:
INSTALAR A: C:
ES MUY IMPORTANTE QUE DEJES LOS ESPACIOS EN BLANCO ENTRE LA PALABRA INSTALAR Y LA LETRA A: Y ENTRE ESTA Y LA LETRA C:
Si has seguido estos pasos al pie de la letra el ordenador comenzará a leer desde tu unidad de disco y copiará los ficheros al disco duro.

EL ORDENADOR NUNCA TIENE QUE ESCRIBIR NADA EN LOS DISQUETES. SI LO INTENTARA ABORTA LA OPERACIÓN Y VUELVE A EMPEZAR, SEGURAMENTE HAYAS COMETIDO UN ERROR EN LA SINTAXIS DEL PROGRAMA INSTALAR.

En la pantalla del monitor comenzarán a aparecer los mensajes de bienvenida y de instalación, informándote de lo que el ordenador va haciendo en cada momento. Tras un período de tiempo de alrededor de dos minutos se te pedirá que introduzcas el disco 2 (LOGOTIPO NEGRO SOBRE FONDO BLANCO) en la unidad. Otra espera algo más larga y al final un mensaje que te informará que se han descomprimido los ficheros que componen las demos.

Ahora debes sacar de la disquetera el disco 2 y pasar al disco duro tecleando C: seguido de ENTER, INTRO o RETURN. En él encontrarás un fichero de nombre INST.BAT que puedes borrar si lo deseas con la instrucción DEL C:INST.BAT.

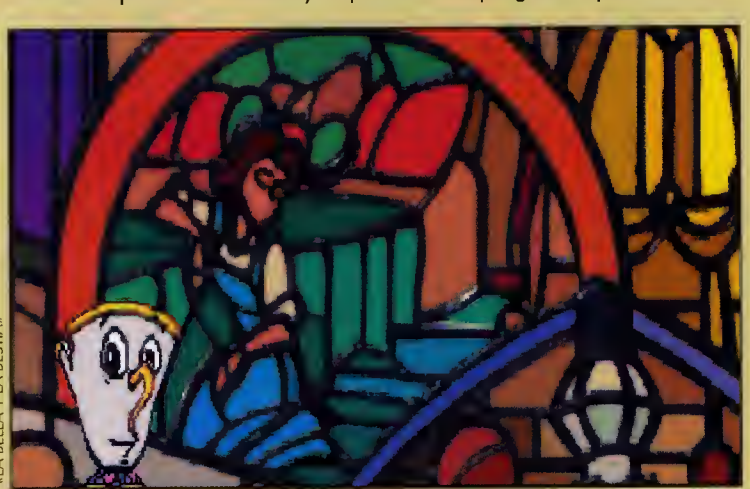
Si todo ha salido bien habrá un nuevo directorio en tu disco duro de nombre PCMANIA y que contiene seis subdirectorios: BELLA, ZACK, XENODEMO, HOBBYTEX, SCRYLIS y SLIDE2.

ATENCION: es posible que el directorio PCMANIA ya existiese con anterioridad, probablemente porque has comprado los números anteriores de la revista e instalado sus correspondientes disquetes. En ese caso los seis nuevos subdirectorios se incorporarán automáticamente a tu directorio PCMANIA sin borrar ninguno de los que ya había.

CONTENIDOS

BELLA

La película de dibujos animados "La Bella y la Bestia" ha sido versionada por Disney/Infogrames para todos los PC y compatibles. La demo jugable que os presentamos en exclusiva permite participar en una de las fases del programa y, si conseguís salir victoriosos del desafío, ver como los dos enamorados, Bella y Bestia, bailan en el salón del castillo. Para arrancar la demo tenéis que escribir DEMO y responder a las preguntas que



«LA BELLA Y LA BESTIA»

ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD

os horó el ordenodor poro configuror el progromo de ocuerdo con los característicos de vuestro móquino.
Cuondo oporezco lo vidriero debéis "pinchor" con el puntero del rotón en lo esquina inferior derecho. Apareceréis en lo cocino donde deberéis hocer un postel. ¿Cómo? Logrondo que los huevos olconcen el molde. Poro ello tendréis que "pinchor" en sarténes, potes y embudos hasto conseguir lo combinoción odecuodo. Probod y veréis que no es ton fócil como parece. Pora solir de lo demo pulsod simultóneomente CTRL y ESCAPE.

XENODEMO

Tros «Comonche», los progromodores de Novologic no hon estodo en obsoluto parodos. Bueno prueba de ello es lo demo que os presentamos del progromo «Xenobots». En este juego dirigiremos uno serie de enormes y destructivos robóts dispuestos o limpior lo Tierra de uno extroño roza metólico que intento destruir o lo humanidod. Poro orroncor lo demo tendréis que tecleor XENO y responder o los cuestiones que os pregunte el ordenodor pora configurorlo. Esto demo no es jugoble osí que lo único que tenéis que hocer es sentoros frente ol ordenodor y disfrutor del espectáculo. Cuondo queróis terminar no tenéis mós que pulsor la borro espociodoro, lo teclo ESC o lo letro Q y volveréis ol sistemo operotivo.

ZACK

«Controptions» es un progromo en el que tendremos que controlor, o trovés de uno complejo serie de solos repletas de maquinorio, o un trobajador, Zock, nuestro protogonisto, que ho perdido sus herromientas. Poro recuperorlos tendró que superor los problemos lógicos que se le presenton en los distintos zonos de lo fóbrico. El juego se monejo con el teclodo numérico y lo borro espociodoro.
Poro comenzar deberéis escribir SBSOUND, si tenéis SoundBloster, SPSOUND, si tenéis SoundBloster Pro, PCSOUND, si no tenéis torjeto de oudio, o ADLIB si tenéis tarjeto AdLib. En pontollo os oporeceró el mensoje "Un fichero(s) copiodo" y el ordenodor volverá el sistemo. Ahoro yo podéis escribir ZACK y comenzar el juego. Atención, hoy olguno de los modelos mós ontiguos de SoundBloster que no funcionon correctomente con esto demo, si ese es vuestro coso utilizad el modo de emuloción de AdLib.Tras la introducción el progroma se coloco en outo demo y deberéis pulsor ESCAPE pora comenzor lo portido. Duronte el juego, ESCAPE os permitirá entror en el menú de opciones.

SCRYLIS

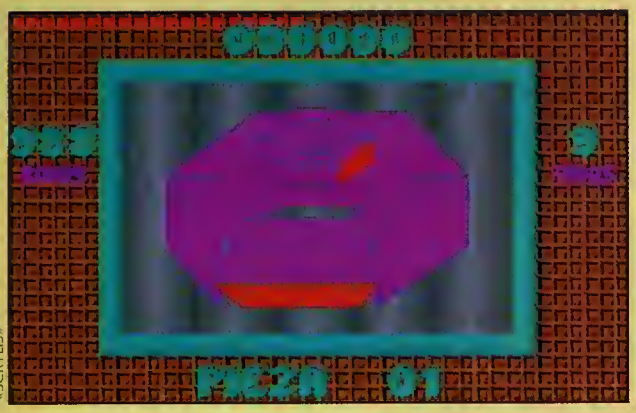
«Súper Scrylis» es el nombre de un progromo que en breve estoró disponible poro todos vuestros ordenodores. Lo que os presentomos en este número de lo revista es uno versión reducido del mismo que os permitiró hoceros uno ideo de cómo seró el progromo. «Scrylis» es un juego de inteligencio, un rompecobezos en el que hoy que formar figuros geométricos. Lo ideo es hocer coincidir una formo geométrico superior con otro inferior poro poder pasor de fose. Por supuesto, codo vez que consigóis uno victoria posoréis o otro nivel en donde se os complicorón los cosas. Hemos oñodido en el juego un fichero de texto con instrucciones mós omplios que los que podéis leer oquí que como os podéis imoginor no pueden ser muy lorgos por problemas de espocio. Paro ver este fichero, que DEBERIAIS LEER ATENTAMENTE, no tenéis mós que entror en el subdirectorio SCRYLIS y tecleor TYPE INSTRUCC.TXT | MORE (el símbolo | lo encontroréis pulsondo Alt Gr junto ol número 1). «Scrylis» arronco tecleando SCRYLIS V, poro tarjeto VGA, SCRYLIS E, poro EGA o SCRYLIS H poro HCG.
En estos momentos Jose Antonio Acedo, el programodor de «Scrylis», trobojo en «Super Scrylis Pc», uno versión de este juego que pronto se comerciolizoró. Esto incluiró:
-1 y 2 jugodores.
-Gróficos en olto resolución.
-Mós velocidod y suovidod.
-Distintos tipos de formos geométricos poro resolver.
-IQ test.
-Manejo intuitivo con rotón.
-Sonidos y músicas Sound Blaster.

HOBBYTEX

A estos olturos yo cosi todos sobréis lo que es HOBBYTEX. Por si hoy olgún despistodo todovío os diremos que Hobbytex es un centro servidor de Ibertex de lo editorial Hobby Press, que es donde mes o mes noce Pcmonío, odemós de Micromonío, Hobby Consolos, Todo Sego y Nintendo Acción. Si disponéis de un modem podéis conectoros o Hobbytex en donde encontroréis todo un universo de dotos referentes o vuestros juegos fovoritos, trucos, concursos y mucho mós. Poro que os hogóis uno ideo de cómo funciono Hobbytex os hemos preporodo uno demo interoctivo que hace como si tuvieróis un módem y conectórois con nosotros. Se orranca con HOBBYTEX y no tenéis mós que seguir, paso o poso, los instrucciones que oporecen en lo pontollo.

«CONTRAPTIONS»

«HOBBYTEX»



«SCRYLIS»

SLIDE2

De nuevo oporecen en nuestros discos de portoda los ortistos que nos envíon sus trobojos paro lo sección Pixel a Pixel. Tecleando SLIDE2 podréis disfrutar de un pose outomótico de pontallos con uno pequeño muestro de vuestros hobilidodes. Como ya comentomos en el número cuotro de lo revista, el que vuestro pontallo no esté entre los mostrodos esto no quiere decir que no nos hoyo gustodo. Problemos de espocio, formotos y resoluciones nos impiden hacer uno selección todo lo omplio que nos gustorío. Lo ideo es todos vosotros, teniendo en cuento la voriedod de modelos de ordenodor y configurociones, podáis disfrutor de los pontollas. Por ello hemos seleccionodo olgunos de los imógenes que pueden pueden verse con cosi cualquier modelo de Pc y uno tarjeto VGA normol. Pulsondo cualquier teclo duronte lo presentoción lo pontollo combio. En el fichero SLIDE2.TXT están los nombres de los outores y de codo uno de los imógenes.

PROBLEMAS Y SOLUCIONES

Necesitorós, en general, al menos 590k libres de memorio RAM convencionol pora que todos los demos funcionen. En el coso de que no dispongos de tonto RAM (lo que puedes descubrir empleondo el comondo MEM o CHKDSK) deberós quitor controlodores ("DEVICES" en inglés) de tu CONFIG.SYS y de tu AUTOEXEC.BAT. Para hacerlo sigue las instrucciones del monuol de tu sistema operativo.

El error "BAD HUFFMAN CODE" se debe habituolmente a uno molo descompresión de los dotos del disquete o o olgún error del mismo. Verifico lo integridod del disco con el comondo CHKDSK y si todo parece correcto vuelve o intentor lo instoloción.

Otros mensojes de error pueden darse por diferentes combinociones de hordware y softwore difíciles de solucionor en lo moyorío de los cosos. Inténtolo leyendo con otención el manuol tonto del ordenador como del software que usos hobitualmente. Y, si no te aclaros del todo, llámonos.

Si los discos estuvieron defectuosos (entre 120.000 producidos esto es posible), devuélvenoslos indicondo en la porte exterior del sobre el número de revisto y en su interior un popel con tus dotos y tu número de telefono. A vuelta de correo te enviaremos otros nuevecitos sin ningún corgo.

N O T A I M P O R T A N T E

DEBIDO A LA GRAN DIVERSIDAD DE MODELOS, SISTEMAS OPERATIVOS Y CONFIGURACIONES DE PCS Y SUPUESTOS COMPATIBLES, HEMOS DETECTADO EN ALGUNOS CASOS DIFICULTADES PARA LA UTILIZACION DEL PROGRAMA DE INSTALACION QUE SE INCLUYE EN LOS DISQUETES, GENERANDO ERRORES INESPERADOS.

SI ESE ES TU CASO, HAZ LO SIGUIENTE:
1 NO UTILICES EL PROGRAMA DE INSTALACION
2 Inserto en lo disquetero el DISCO 1 (NEGRO CON LAS LETRAS BLANCAS) y teclea el comondo que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
COPY@A:PCMAN09A.SPL@C:PCMAN09A.SPL (pulso ENTER, RETURN o INTRO)
(Si tu disquetero es B: en lugar de A: y tu disco duro D: en lugor de C:; lo instrucción quedorío como sigue
COPY@B:PCMAN09A.SPL@D:PCMAN09A.SPL) tros unos minutos el ordenodor te diró que se ho copiodo un orchivo.
3 Inserto en lo disquetero el DISCO 2 (BLANCO CON LETRAS NEGRAS) y tecleo el comonda que sigue, donde @ represento un espocio en blonco:
COPY@A:PCMAN09B.SPL@C:PCMAN09B.SPL (pulso ENTER, RETURN o INTRO)
(Si tu disquetero es B: en lugor de A: y tu disco duro D: en lugor de C:; lo instrucción quedaría camo sigue
COPY@B:PCMAN09B.SPL@D:PCMAN09B.SPL)
Tros unos minutas el ordenodor te diró que se ho copiodo un orchiva.
4 Soco el disquete y poso ol disco duro (si no estobos yo en él) con C: o D: (pulso ENTER, RETURN o INTRO).
5 Tecleo el comondo que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
COPY@PCMAN09A.SPL/B+PCMAN09B.SPL/B@PCMANIA09.EXE/B (pulso ENTER, RETURN o INTRO)
Aporecerán en pontollo los mensojes:
PCMAN09A.SPL
PCMAN09B.SPL
1 fichero copiodo
Con esto instrucción se hobró creodo el fichera ejecutoble PCMANIA09.EXE.
6 Ahoro, pora liberor 2.800.000 bytes de espocio en el disco duro, conviene borrar los ficheros innecesarios con el comondo que sigue, donde @ represento un espocio en blonco:
DEL@C:*.SPL (pulso ENTER, RETURN o INTRO)
7 EJECUTA EL PROGRAMA PCMANIA09.EXE CON:
PCMANIA09.EXE (pulso ENTER, RETURN o INTRO)
8 Tros el proceso de descompresión y si todo ho ido bien, puedes borror del directorio roíz el fichera **PCMANIA09.EXE.** Aharo yo no es necesoria y te dejoró mucho espocio libre en el disca duro. Poro ello, utilizo el comondo que sigue, donde @ REPRESENTA UN ESPACIO EN BLANCO:
DEL@PCMANIA09.EXE (pulsa ENTER, RETURN o INTRO)

ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD ALTA DENSIDAD

Sólo para adictos.

Micromanía, una revista llena de magia...

-En la que encontrarás el mejor modo de soportar los calurosos días del verano sin aburrirte ni un instante.

-En la que podrás admirar la última superproducción para todos los públicos de Disney e Infogrames, «La Bella y la Bestia».

-En la que te mostramos cómo convertirte en campeón de Europa con uno de los mejores programas de fútbol de todos los tiempos, «Sensible Soccer».

-En la que te enterarás antes que nadie, con nuestras previews, de cómo será el esperado y superdivertido«Day of the Tentacle. Maniac Mansion 2».

-En la que se analizan las novedades que más te interesan del mercado, y que hemos puesto bajo el ojo crítico de nuestros especialistas.

-En la que un reportaje de juegos para Mac te informará de lo que es capaz de hacer uno de los ordenadores más "serios" a la hora de pasártelo en grande.

-En la que desvelamos todos los secretos que se ocultan en el pueblo de Illsmouth y que te ayudarán a finalizar «Shadow of the Comet».

-En la que la simulación ocupa un puesto de honor con el realista y complejo «Task Force».

-En la que todas tus dudas quedarán completamente resueltas con el consejo de los más cualificados especialistas en nuestro consultorio.

...a un precio bestial, sólo 225 pesetas.

PIXEL A PIXEL

Participa y consigue una gran herramienta para dibujar y animar tus creaciones

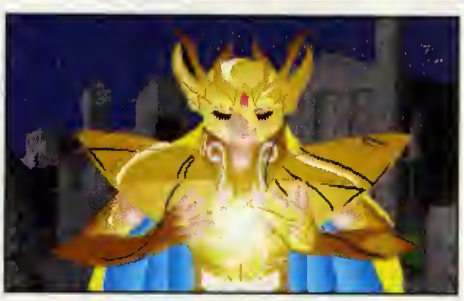
Deluxe Paint Animation

Como éstas, o mejores, son las pantallas que esperamos recibir de vosotros. Dibujos creados con cualquier programa de ilustración disponible para PC y grabados en cualquiera de los formatos gráficos existentes.

MORTADELO
Carlas
Bañón
Blázquez
(Alicante)

MICKEY 1
Ángel
Vicente
San Juan
(Barcelana)

M&D
Antanio
Arteaga
(Taleda)



SHAKA
Antania
Simán
Luis
(Huelva)

DRAGON 3
Mikel
Garikana
Ganzález
(Guipuzkaa)

ASÍ FUNCIONA NUESTRO CONCURSO PERMANENTE DE DISENO E ILUSTRACION

De entre tadas los dibujas recibidos antes del final de cada mes, elegiremas 15 ganadares en funcián de la calidad de sus trabajas. La lista de las mismos se publicará en el número del mes siguiente. Una selección de las trobajas recibidas será incluida en nuestras páginas a en el disca que acampaña a la revista. En tada casa, Pcmanía se reserva el derecha a difundir, par cualquier media que estime apartuna, las ilustrocianes recibidas, can la única abligación de citar el nombre del autar. La participación en el concursa implico la aceptación de las bases. Las dibujas deben enviarse, indicanda en el sabre la referencia PIXEL A PIXEL, a: HOBBY PRESS. S.A. C/ De las Ciruelos nº 4, San Sebostián de las Reyes. 28700 Madrid.

Estas san las restantes ganadares de este mes:
Juan A. Fernández Marena
Miguel Revilla Radríguez
Raúl Banilla Trimiña
Jarge García García
Regina Ganzález Galla
Miguel Ángel Rasada Ruiz
Jasé Luis Nieta Rubia
Jarge Navarra Caraballa
Fernanda Ortega Díaz
Bienvenida Meléndez Casada.

Deluxe Paint Animation

La forma más sencilla de crear tu propia película.

Electronics Arts nos presenta «Deluxe Paint Animation». Una herramienta que nos ofrece la posibilidad, no sólo de realizar estupendas creaciones artísticas, sino de dotar de movimiento a las secuencias elaboradas a través de pinceles animadores. Además, incluye un interesante paquete compuesto de diversas utilidades, como «Camera», «Gallery» o «Play», que nos permiten visionar nuestra película con gran rapidez. En definitiva, este fantástico programa constituye todo un reto para vuestra creatividad.

esto tiene truco

WING COMMANDER II

Acabar con el prácticamente invencible imperio de Kilrathi era una tarea ardua. Y decimos era, porque con esta "pequeña" ayuda no es que se vaya a convertir en un camino de rosas, sin embargo, seguramente resultará bastante más sencillo que sin ella. Si lleváis a cabo correctamente lo que os proponemos a continuación, observaréis cómo los disparos de los enemigos tan sólo os harán cosquillas.

Cargad el programa tecleando WC2 Origin y, por supuesto, hay que tener en cuenta que la "O" de Origin debe escribirse siempre en mayúsculas.

JAVIER SABATER (BARCELONA)

ELITE

Para obtener 256 misiles, seguid los siguientes pasos:

Cuando no tengáis misiles, comprad uno. Salid de la estación espacial, pero no lo disparéis. Volved a entrar en la estación y vended el misil. Nuevamente salid al espacio exterior, pulsad M y tendréis 256 misiles para disparar o vender.

IGNACIO PÉREZ (SEVILLA)

BUDOKAN

El truco más curioso de los últimos tiempos. Si en la pantalla del Dojo camináis hasta el extremo inferior derecho (cuando lleguéis a los eventos) y pulsáis B, podréis jugar a un pequeño machaca-ladrillos.

JAVIER LLADRO (BARCELONA)

OPERATION WOLF

Pulsad F10 en la tabla de records y la palabra High Scores será sustituida por Firm Help. Durante el juego, podréis disfrutar de las siguientes ventajas: pulsando F7 obtendréis munición extra, con F8 pasaréis de nivel y F9 os proporcionará inmunidad.

ERNESTO SÁNCHEZ (CÓRDOBA)

Para ver publicados en estas páginas vuestros propios trucos, sólo tenéis que hacérnoslos llegar enviando uno corto. Nuestro dirección es:

PCMANÍA
HOBBY PRESS S.A.
C/ Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)

Por favor no olvidéis destacar en un lugar visible la anotación **SECCIÓN TRUCOS**.

ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK

Para conseguir vidas infinitas, hay que editar el fichero "elvmcga.exe" y sustituir la línea 2E FF 0E 01 1A por 90 90 90 90 ; y en el fichero "elvega.exe" cambiar la línea 2E FF 0E 13 1A por 90 90 90 90. De igual forma y para disponer de energía infinita, hay que editar el fichero "elvmcga.exe" y sustituir la línea 2E FF 0E 10 72 por 90 90 90 90; y en el fichero "elvega.exe" cambiar la línea 2E FF 0E 0E 72 por lo mismo, 90 90 90 90.

ÁNGEL ESCOLANO (LA CORUÑA)

INCA

Durante el vuelo, pulsad a la vez los dos SHIFT y ESC para superar estas fases sin problemas.

LEONARDO LUIS PERIS (SANTANDER)

¡ESTAS VACACIONES DISFRUTA DEL CLIMA DE BRITANNIA!

Lord British®
presenta

Ultima VII
THE BLACK GATE™

Juego de Rol

Han pasado doscientos años. Doscientos años en los que Britannia ha madurado, prosperado y se ha desarrollado bajo la atenta mirada de Lord British, libre por fin de las fuerzas de la oscuridad.

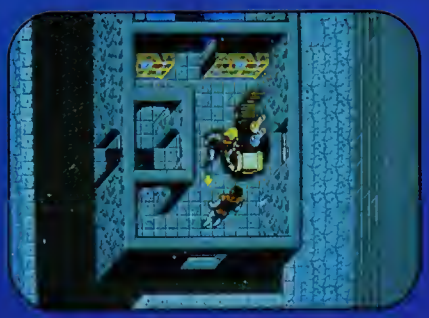
Si te crees eso, ¡creerás cualquier cosa! Esos mismos doscientos años han dado a los males acumulados, que casi llegaron a triunfar en la serie de aventuras más famosa y perdurable del mundo, la posibilidad de reagruparse bajo el dominio de su nuevo y terrorífico líder, el Guardián.

Disponible en PC

EA ELECTRONIC ARTS·

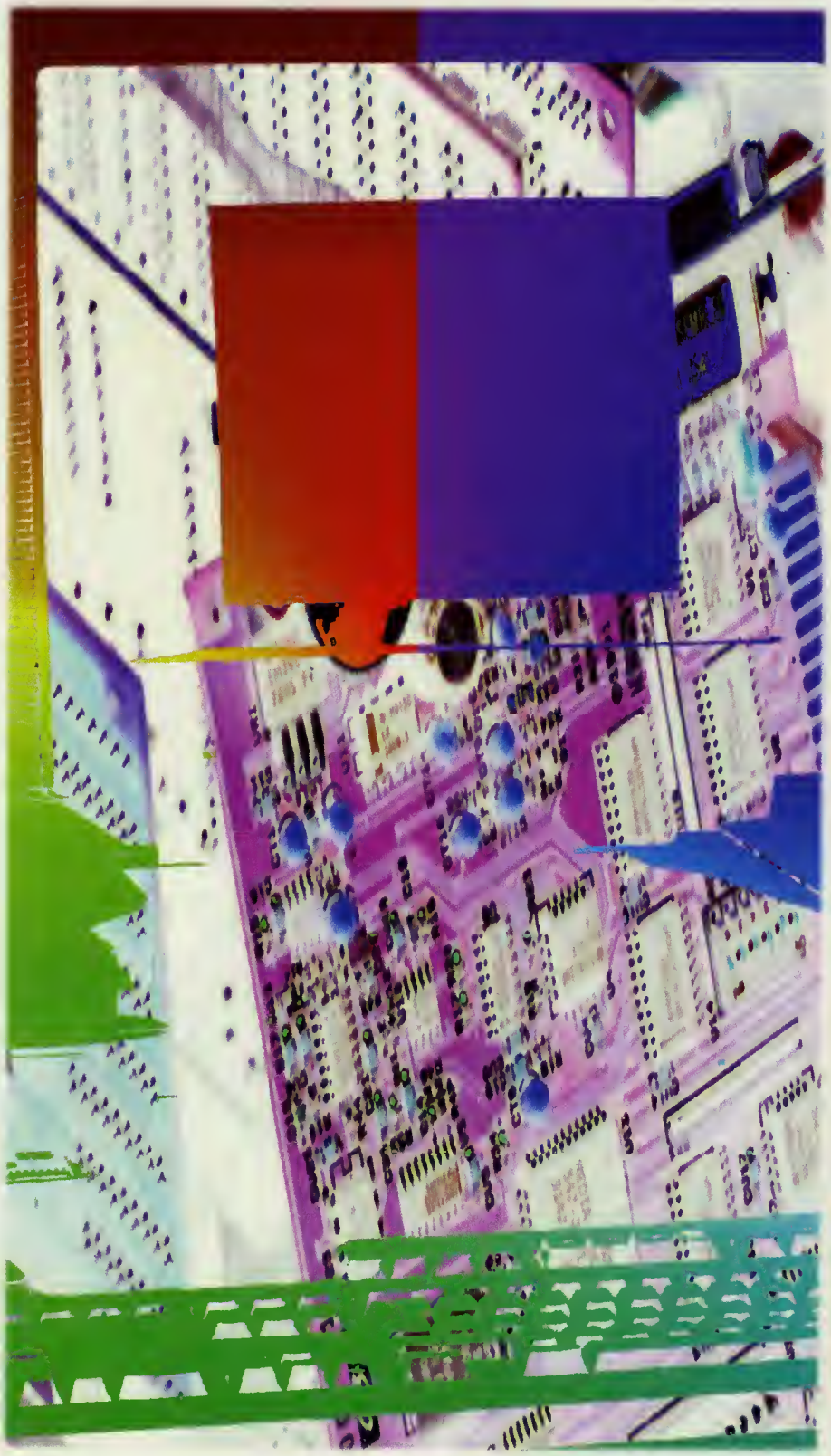
ORIGIN™

SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO



DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

MS DOS



¿Qué es un sistema operativo? ¿Cómo funciona? ¿Qué misterios ocultan las insondables celdillas de la RAM del ordenador? La nueva versión de MS-DOS va a ser la excusa perfecta para que quienes acaban de incorporarse al apasionante mundo de la informática aprendan cómo funciona un PC por dentro. Si andáis perdidos entre hardware y software, RAM y ROM, discos duros y disquetes, éstas son, sin duda, vuestras páginas.

Alguna vez os habéis preguntado por qué el ordenador atiende a vuestras instrucciones. ¿Por qué si escribimos DIR en la pantalla aparece una lista del contenido de la unidad de disco? La respuesta es sencilla: un PC no es más que una caja muerta sin un sistema operativo. Es este conjunto de instrucciones, que se cargan en la memoria nada más pulsar el interruptor de encendido, el que permite que se lea el teclado e interpreta que la pulsación de la tecla D, más I más R, seguido de ENTER significa que muestre en pantalla el contenido del disco en el que estamos trabajando.

Para entender cómo responde el teclado os podemos decir que un microprocesador, lo que es la CPU, está, sólo en teoría, continuamente funcionando. Cada cierto tiempo, –hablamos de milisegundos–, se exploran automáticamente todos los periféricos conectados y se analiza si están enviando algún tipo de señal para actuar en consecuencia. Esto sucede tan rápido que pasa completamente desapercibido para el usuario.

El MS-DOS es el encargado de "domar" la CPU y de controlar todos los procesos que realiza. El sistema interpreta esas señales y manda la orden consecuente: "Oye que se ha pulsado DIR, rápido, pon en la pantalla tado lo que hay en el disco duro". Y el ordenador, al que no le queda más remedio, abedece la instrucción.

ALGUNOS COMANDOS BÁSICOS

Hemos comenzado explicando cómo funciona el comando DIR y qué es lo que hace. Seguro que ya lo sabíais, pero también seguro que desconocéis que, tras un determinada comando, se pueden añadir lo que se denaminan modificadores.

Un modificador es una opción que modifica, como su propio nombre indica, el resultado del comando. Por ejemplo, si después de DIR escribís /W, estaréis diciendo al DOS que os presente el DIRectorio a lo ancha (Width); y si añadís /P, haréis que se detenga tras mostrar una pantalla y os pida la pulsación de una tecla para continuar.

Hacer un DIRectorio, mostrar en pantalla lo que contiene el disco en el que trabajamos, es quizás el comando más elemental del sistema operativo. Pero olvidamos que para poder usar un disco antes tendremos que haberlo preparado. Vayamos pues con el comando FORMAT.

Básicamente, un disquete y un disco duro, son lo mismo. La diferencia está en la capacidad de uno y otro. Y, por supuesto, también en el tamaño. Cualquiera de los dos sin formateo no dejan de ser meras piezas de maquinaria sin ninguna utilidad informática. Hay que formatearlas antes de poder usarlas. ¿Cuál es la razón? Muy sencillo. Imaginaos que un disco, duro o disquete, es un inmenso almacén en el que podemos guardar cientos de miles de cajas. Cada una de las cajas sería un dato. Si comenzamos a llenarlo a lo loco llegará un momento en el que no sabremos en qué lugar guardamos una u otra caja. Cuando necesitemos la mercancía tendremos que abrir todas las cajas hasta dar con ella. Lo mejor sería que organizásemos el almacén desde el principio, es decir, que lo FORMATEÁSEMOS.

Ya sabéis lo que es formatear. El proceso de formateo divide al disco en pistas y sectores, en pequeños pedazos, y les asigna un número a cada uno. Si pudiéramos leer a simple vista el comienzo del disco veríamos que hay un casillero en el que se guarda la referencia de lo que hay almacenado en cada pista y en cada sector. Esto se denomina FAT (File Allocation Table) o Tabla de Asignación de Ficheros. Cuando el ordenador necesita un dato va a la FAT del disco y lee el lugar en el que está almacenado. Es cuestión de segundos llegar y recoger esa información, o esa caja en nuestro ejemplo.

FORMAT es un comando que hay que usar con muchísimo cuidado. Al dividir el disco en sectores, borra todos los datos que hubiera con anterioridad. En un disquete, un error, puede significar la pérdida de un día de trabajo pero en un disco duro... Con la aparición de la versión 5.0 del MS-DOS es posible recuperar todos los archivos borrados con un formateo accidental. Para ello tenéis la opción UNFORMAT o lo que es lo mismo "desformatear".

Los modificadores de FORMAT son muchos porque existen, o existían, múltiples tipos de discos. Con el DOS es posible formatear desde discos de 5 pulgadas de una sola cara, con los que trabajaba el PC original, hasta los más modernos de 2.8 megas. Cuando escribimos FORMAT el ordenador detecta directamente qué tipo de disco estamos usando y lo formatea a la capacidad correcta. Para obtener un listado en pantalla de todos los modificadores podéis añadir /? y el sistema de ayuda os dará información sobre todo lo que podéis hacer.

EL SISTEMA DE ALMACENAMIENTO DEL PC

Ya hemos aprendido a ver qué contienen nuestros discos y cómo se preparan para llenarlos de datos. Ahora vamos a ver, un poco más a fondo, el sistema del almacenamiento del ordenador.

Recordáis que hemos quedado en que las cajas –datos– de nuestro almacén –disco– estaban divididas en zonas identificadas con un número ¿no?, bueno pues no es tan sencillo como eso. Pensad de nuevo en el enorme almacén que es el disco duro del PC, filas y filas de cajas cada una perteneciente a un programa. Al ordenador le basta con saber qué caja pertenece a cada programa pero... si tenéis un millón y pedís un DIRectorio, ¿cómo podréis identificar cuál pertenece a cada programa? Suponed que queréis borrar las cajas del mes pasado que corresponden a un determinado programa. ¿Cómo encontrarlas en el almacén? Aquí entran en juego lo que se llaman DIRECTORIOS.

Un directorio es una sección de almacén destinada a guardar SOLO las cajas que pertenecen a un determinado tipo. En la realidad, el ordenador guarda los datos en distintos sectores sin orden ni concierto, para sus necesidades internas sólo necesita saber el lugar donde están y además este desorden le resulta útil para aprovechar los huecos que quedan libres cuando algún dato es eliminado. Pero al pedir nosotros un DIR, en pantalla esos datos aparecen encuadrados en DIRECTO-

RIOS, en corpetas donde se guordon las "cojos". Es lo formo perfecto poro que sepomos qué ficheros pertenecen o codo uno de los progromos. Así, si queremos deshacernos de un programo no tenemos mós que eliminor su directorio y todo lo que contiene.

¿Y los comondos prometidos? Aquí estón. MD creo directorios, es lo abrevioturo del inglés Moke Directories (hacer directorios), RD los elimino, Remove Directories (borror directorios) y CD cambio de directorio, Change Directory. Por ejemplo, supongomos que vomos o grobor en el disco duro un procesador de textos que acobomos de comprar. Su nombre es ESCRIBIR y sólo ocupo un disquete. Primero haremos en el disco duro un directorio que se llome ESCRIBIR, pulsoremos MD ESCRIBIR, luego posoremos a ese directorio con CD ESCRIBIR y, por último, copioremos todos los orchivos del disquete ol disco duro con COPY A: C:. El resultodo seró un directorio de nombre "escribir" que contiene nuestro flomonte procesodor de textos.

COPIAR ARCHIVOS

Os hobréis dodo cuento de que hemos usodo un nuevo comondo sin explicorlo: COPY. Este sirve paro troslodor orchivos, las cajos de nuestro almocén, de un lugor o otro. Funciono de uno formo muy simple, no hoy mós que escribir COPY y o continuoción el lugar en donde estó el orchivo que queremos copior, su nombre, y ol finol el destino. Por ejemplo, poro posar los dotos desde nuestro disquete con el progromo ESCRIBIR hosta el disco tendríamos que tecleor: COPY A:*.* C:\ESCRIBIR.

¿Qué significon esos osteriscos? Se denominon plontillos e indicon al sistemo operotivo que copie todo lo que encuentre en el disco A. Los plontillos se uson poro no tener que tecleor el nombre de todos los ficheros uno o uno. Sustituyen o uno letro o o un conjunto de letros, lo vois o ver mejor con un ejemplo. Suponed que queremos copior ol directorio ESCRIBIR solomente los ficheros que terminen con TXT. Nodo mós simple, tecleoremos COPY A:*.TXT C:\ESCRIBIR. Luego queremos copior los que empiecen por ESCR y terminen en EXE, teclearemos COPY A:ESCR*.EXE C:\ESCRIBIR y, por último, los que empiecen por lo letro A, tecleoremos COPY A:A*.* C:\ESCRIBIR.

Fijoos bien en que en todos y codo uno de los ejemplos expuestos oporece el símbolo \ e indico que lo que vomos o teclear tros él se troto de un directorio.

EL MS-DOS 6.0

Hemos aprendido lo bósico para comenzor o hocer nuestros pinitos. Pero el MS-DOS 6.0 incluye nuevos comondos que superon lo eficiencio de versiones onteriores. Aunque hoy bastontes, los que hoy nos intereson son dos: DELTREE y MOVE.

Lo limitoción del sistemo de directorios del MS-DOS es que paro usor RD, os recordamos que esa es lo instrucción que los elimina, tienen que estar completomente vocíos, sin ningún orchivo.

Esto es uno auténtico lío con programas excesivomente complejos, imoginoos que nuestro viejo omigo ESCRIBIR obre un nuevo directorio en su interior poro guordor los textos y dentro de este último creamos otros cuotro con los escritos de los cuotro personos que usan ese ordenodor. Pora borrar ESCRIBIR tendríomos ontes que destruir los orchivos y directorios que se encuentron dentro de él. DELTREE borro directorios y todo lo que se encuentro en su interior.

Cuondo queríomos llevor un orchivo de un lugor o otro y no deseóbomos conservor el originol teníomos que borrorlo monualmente hosto que aporeció lo versión 6 del DOS. El nuevo comondo MOVE troslodo un fichero y destruye el originol.

MUCHAS COSAS EN EL TINTERO

Nos hemos dejodo muchos comondos en el tintero. El MS-DOS es muy complejo y o lo vez muy sencillo, permite hocer muchos cosos pero su límite lo pone el propio usuorio. Lo uso el profesional y el neófito. Poco o poco, intentoremos que voyóis descubriendo sus secretos. Nuestro ideo no es sustituir ol monual sino completorlo y explicar, lo que nos porece mós útil, el porqué se usa un determinodo comondo y qué efecto tiene en el ordenodor. Es lo mejor formo de oprender. Os onimomos o que nos escribóis poro contornos vuestros dudos, aunque os porezcon los mós elementoles, y a que nos preguntéis el porqué de esto y de oquello, desde estos póginos intentoremos que poulotinomente todos voyomos oprendiendo o conocer nuestros ordenodores. Se lo merecen.

Javier De La Guardia

ENTÉRATE DE TODO. SIN MOVERTE DE CASA.

032 *HOBBYTEX#

CONECTA CON PCMANÍA. DESDE TU PC.

HOBBYTEX. TU CENTRO SERVIDOR SIN CUOTA DE ACCESO.

HOBBYTEX es una revista electrónica. Claro que debido al soporte hay algunas diferencias. Por ejemplo, HOBBYTEX no puede llevar fotografías, pero como contrapartida, permite un alto grado de interactividad.

HOBBYTEX nace como centro servidor. Ahora tienes acceso directo y permanente a nuestras bases de datos. Para estar bien informado.

HOBBYTEX tiene dos niveles. El primero, al que se llega marcando el número de teléfono 031 y entrando el nemónico *HOBBYTEX1#, permite una primera aproximación. Es una guía sobre nuestras revistas con informaciones sobre las mismas. El segundo, al que accederás con 032 y el nemónico *HOBBYTEX#, es un servicio mucho más completo que incluye secciones de noticias, forums, revistas, diálogos, anuncios, juegos y concursos, buzones, suscripciones y sugerencias. El nivel 032 es mucho más interactivo que el anterior.

En él es incluso posible mantener conversaciones en directo, "on line", con otros usuarios que estén conectados al servicio de diálogos, hacer preguntas sobre determinados temas en la sección de consultorio, documentarse sobre aspectos concretos e incluso aportar tus conocimientos sobre otros en el apartado forums, poner anuncios, participar en concursos, ganar importantes premios, dejar mensajes, hacer sugerencias, jugar en directo contra otros usuarios y, por supuesto, leer nuestros comentarios sobre juegos, consultar los índices y los artículos de las revistas o suscribirte a cualquiera de ellas, pedir números atrasados, etc...

Las opciones del nivel 032 de HOBBYTEX son:

Noticias: sección en la que te informamos de lo último.

Consultorio: podrás hacer preguntas y obtener respuestas sobre tus temas informáticos favoritos.

Revistas: te permite escoger entre las revistas que edita Hobby Press –Pcmanía, Micromanía, Hobby Consolas, Nintendo Acción y Todo Sega– y en cada una de ellas seleccionar artículos para leer, ver trucos de juegos, consultar el índice de ese mes, suscribirte, pedir números atrasados o enviarnos sugerencias.

Diálogos: para mantener una conversación "on line" con otros usuarios.

Anuncios: ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y concursos: puedes participar y ganar importantes premios.

Suscripciones y números atrasados: el método más rápido y eficaz para conseguir los ejemplares que te interesan.

Forums: encontrarás reunida toda la información sobre un tema concreto. Puede ser consultada e, incluso, enriquecida con tus propias colaboraciones.

Mensajería y buzones: podrás dejar tus mensajes personales para otros usuarios que en ese momento no estén conectados.

Telecompra: este servicio te da acceso a un sistema rápido y cómodo para adquirir los productos que te interesan.

Sugerencias: para que sepamos lo que te gusta, y lo que no, de nuestras revistas y de HOBBYTEX.

HOBBYTEX es una experiencia pionera en España con la que esperamos que todos los que dedicamos parte de nuestro tiempo a divertimos con videojuegos estemos en contacto directo. ¡Conecta con nosotros!

¿QUÉ NECESITO PARA CONECTAR CON HOBBYTEX?

Cualquier ordenador PC o compatible y un módem que cumpla la norma V23. También puedes conectar utilizando un terminal IBERTEX.

Si no dispones de módem , ahora tienes la oportunidad de comprarlo a un precio increíble para conectar con HOBBYTEX y muchos otros centros servidores.

¿CUÁNTO ME VA A COSTAR?

Muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso independientemente de la distancia. Esto es fundamental para que todos los usuarios tengan las mismas posibilidades de disfrutar de nuestros servicios. De esta forma ,cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 031 cuesta 8,5 pesetas el minuto (lo mismo que una llamada urbana) y el 032 aproximadamente 18 pesetas por minuto. Más claro aún, 10 minutos de conexión, no llegan a 200 Ptas.

A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota y no es necesario ser socio.

¿QUÉ TIPO DE MODEM NECESITO?

Aunque hay terminales específicos IBERTEX, el sistema permite que los ordenadores PC se conecten, siempre y cuando estén provistos de un módem que emule ese terminal. El módem puede ser interno o externo. El primero se conecta a un slot de ampliación del PC. Sólo necesitarás un destornillador para instalarlo. Siempre, por supuesto, con el ordenador apagado. El segundo se conecta a uno de los puertos serie del PC. Comprueba siempre que el módem que vayas a comprar cumple la norma V23.

¿CUÁL ES EL MEJOR SOFTWARE DE COMUNICACIONES?

Para establecer la comunicación, además de un módem, necesitarás software. Normalmente todos los módems vienen con algún programa. Si obtienes el módem de un amiguete o lo compras de segunda mano sin nada de software tampoco tendrás problemas porque hay muy buenos programas de comunicaciones en el área de "shareware" o dominio público.

¿ CÓMO CONECTAR?

Llama con el módem al 031 o al 032, –depende del nivel con el que quieras conectar–, cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea en el 031 *HOBBYTEX1# y en el 032 *HOBBYTEX#. Una vez tecleado el nemónico entrarás en el menú de HOBBYTEX.

El 031 no necesita que te identifiques pero el 032, te pedirá lo que se llama un pseudo. Un pseudo es un nombre, que no tiene porque ser el real, pero que siempre debes usar para acceder a los buzones o a los forums. La razón es que cuando alguien te deje un mensaje lo hará a tu pseudo y solamente tú podrás leerlo. Para evitar que algún "listo" cotillee en tu correo-informático tendrás que indicar también un "password" o palabra clave cuando accedas a los buzones o forums.

La pantalla aparecerá dividida en tres zonas. La superior y mayor muestra las opciones disponibles y los textos de cada una de ellas, en la intermedia encontrarás los mensajes de ayuda del sistema, y en la inferior es en la que puedes escribir tus propios comandos.

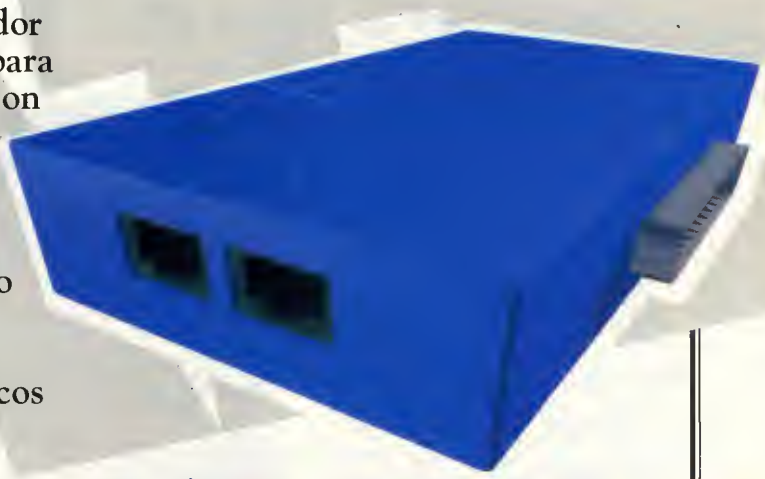
El sistema IBERTEX funciona en base a números y los símbolos *#. Si miras tu teléfono comprobarás que los dos aparecen en el teclado. IBERTEX estaba pensado inicialmente para funcionar desde una máquina muy similar a un teléfono. Así, casi todos los comandos son combinaciones de estos símbolos y varios números. Lee atentamente los textos que aparecen en la ventana de ayuda y no tendrás ningún problema para viajar a través de IBERTEX.

NOTA: si IBERTEX te diera el mensaje de nemónicos no disponibles o alguno parecido, tendrás que teclear el número directo de acceso a HOBBYTEX. Para el nivel 031 y 032 es ***213086350#**

CONECTAR AHORA, TE COSTARÁ MENOS.

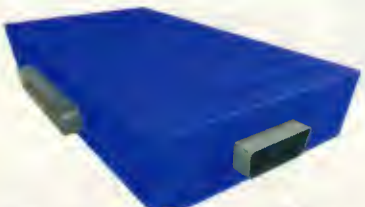
SI NO TIENES MÓDEM, ÉSTA ES LA TUYA.

- Transferencia de ficheros desde los centros servidores que lo permiten
- Software de Emulación IBERTEX TELLINK para PC´s y compatibles incluído
- Conector prolongador del puerto serie para utilizarlo con otros periféricos (ratón, impresora,etc...)
- Salida opcional para teléfono con la que podrás usar la línea normalmente
- Conector adaptador D9-D15 incluído para que puedas usarlo con todos los tipos de conector RS 232
- Incluye cable telefónico, completo manual de instrucciones y software en dos discos de 3 1/2 y 5 1/4
- Al ser un módem externo, no precisa instalaciones complicadas



MÓDEM MINITEX©

Acceso a más de 1.500 Centros Servidores de la Red IBERTEX



¡Sólo 14.450 Ptas.!
Su precio en el mercado, supera las 18.000 Ptas.

TODO UN MUNDO. A TU ALCANCE.

032 *HOBBYTEX#

DESEO RECIBIR EL MODEM TELLINK POR SÓLO 14.450 PTAS.
(Gastos de Envío 250 Ptas.)

PC 9A

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
LOCALIDAD
PROVINCIA C.P. TELÉFONO

FORMA DE PAGO

- ☐ *Adjunto cheque a Hobby Post por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*
- ☐ *Contra Reembolso por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*
- ☐ *TARJETA VISA por 14.450 Ptas. (más 250 Ptas. de gastos de envío)*

NÚMERO CADUCA EL TITULAR

PUEDEN SOLICITAR UN PEDIDO URGENTE, LLAMANDO AL (91) 654 61 64 (DE 9 A 14,30 Y DE 16 A 18,30) O ENVIANDO POR FAX LA PRESENTE SOLICITUD, DEBIDAMENTE CUMPLIMENTADA, AL (91) 654 72 72

Hobby Post C/ Ciruelos 4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID

LOGITECH AUDIOMAN

SONIDO SIN TARJETA

Volvemos a hablar del sonido en los compatibles. La gran carencia de este "sentido" en el momento de la aparición del PC, ha propiciado el desarrollo de numerosos dispositivos. Por eso estamos acostumbrados a la gran oferta que existe en cuanto a tarjetas de sonido se refiere. Pero, lo que vamos a ver ahora es un nuevo dispositivo que supone la excepción a la regla, ya que para su utilización no hará falta realizar ningún tipo de instalación en el interior de nuestro ordenador. Logitech ha diseñado una nueva herramienta compacta de sonido digital cuyo nombre es «Audioman». Con ella, podremos grabar y reproducir sonido de forma fácil y rápida.

Lo primero que llama lo otención de este «Audiomon» es su revolucionorio y otroctivo diseño. En él, se funden un pequeño oltovoz, un micrófono de gron sensibilidod y, cloro estó, el hordware necesorio poro que todo funcione. Ademós, en su porte frontol encontromos un "led" verde que nos indicoró su operotividod y dos pulsodores con los que controloremos el volumen de salido, mientros que en uno de sus lateroles disponemos de uno solido olternotivo poro ouriculores u otros oltovoces y una entrodo con lo que podemos grabar directomente de un Compoct Disc o cuolquier otro fuente externo.

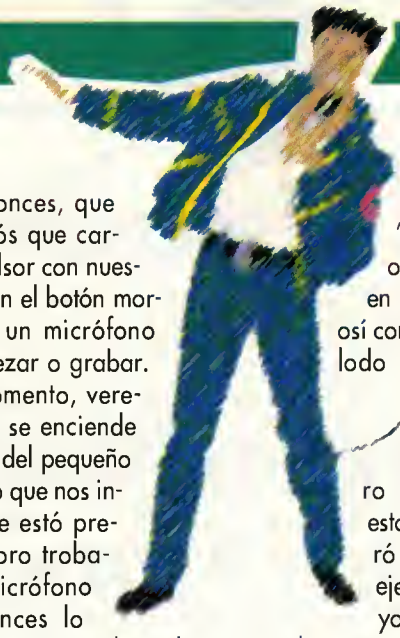
LA SENCILLA PUESTA A PUNTO

Uno vez visto su ospecto externo, nos disponemos o hacerlo funcionor. Poro ello, primero hobró que dotorlo de energío, cuestión que podemos resolver de dos maneros: o con dos pilos pequeños que insertoremos en su porte trasero o con cualquier odoptodor de corriente que nos dé nueve voltios.

Luego, opogomos nuestro sistemo y conectomos el cable odoptodor ol puerto de parolelo. Pero..., ¿y mi impresoro?, pensoréis olgunos. Por supuesto, los creodores de este producto yo hon pensodo en ese problemo, y hon dotodo ol coble odoptodor de uno solida poro impresoro, de modo que los dos oporotos puedon comportir el puerto del ordenodor sin regoñor.

Lo instoloción del softwore es iguol de rápido, yo que sólo hoy que orrancar lo último versión de Windows e introducir en nuestro compotible el disco que contiene el driver necesorio y que ocompoño ol poquete del «Audiomon». Luego, poro que este controlodor quede configurodo, lo podemos ejecutar desde el menú Fichero de Windows o directomente desde su ponel de control. Así, tras reinicior el sistemo, obrir el icono de controlodores y seleccionor Logitech Audiomon en lo listo, accederemos o uno ventono de diólogo. En ella, podemos conocer el estodo de los pilos, grocios o un gráfico con uno borro en su interior que iró descendiendo o medido que se goston, así como el nivel de volumen y el puerto ol que estó conectodo el dispositivo.

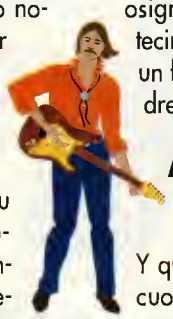
En esta ventono tombién podremos comprobor por primera vez su buen funcionamiento, pues se incluye lo opción Test, que llomo o un fichero de sonido corgodo duronte lo instoloción poro luego reproducirlo onte nuestros otónitos oídos. Pero, por si esto nos ho sobido o poco, podemos ejecutor otro fichero de



«Audioman» es un original accesorio destinado a dotar de sonido a nuestros PCs, y que, prescindiendo de la habitual tarjeta, nos permite disfrutar de archivos sonoros.

demostroción que tombién ho quedodo instalado como un icono en el sistema. En él, podremos oir, odemós de melodíos, uno dulce voz que nos iró describiendo los posibilidodes de nuestro nueva adquisición. Todo un detolle.

Pero como no nos queremos limitor o escuchar, sino que estomos deseondo grobor olgo nosotros mismos, vomos o ver a continuoción cómo funciono este nuevo producto.



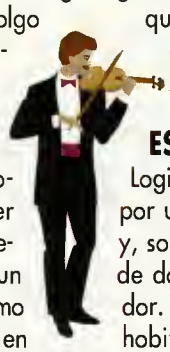
¿CÓMO FUNCIONA?

«Audioman» utilizo poro su funcionomiento lo grabodora de sonidos que se encuentro en el grupo de los occesorios de Windows. Y como seguro que yo lo conocéis, sobréis, entonces, que no hoy más que cargorlo y pulsor con nuestro rotón en el botón morcodo con un micrófono poro empezar o grabar. En ese momento, veremos cómo se enciende lo lucecito del pequeño oporoto, lo que nos indicoró que está preporodo poro trobajor. El micrófono seró entonces lo fuente que recogeró el sonido, o no ser, cloro, que tengamos conectodo olguna otra a la solido del «Audioman».

Lo secuencio de sonidos que hoyomos registrodo, la solvoremos luego medionte el menú File de lo grobodoro, con formoto .WAV. Y, de esta formo, lo podremos escuchor por el oltovoz y, lo que es más interesante y poro lo que en reolidod ho sido creodo este nuevo dispositivo, osignorlo o cuolquier ocontecimiento de Windows o o un fichero de texto. Sí, tendremos textos que hablan.

APROVECHANDO LA TECNOLOGÍA «OLE»

Y quien dice un texto, dice cuolquier documento que poseo la tecnologío «OLE» (no, no pidóis las orejas ni el robo), que significo "Object Linking ond Embedding" en inglés, o olgo osí como "vinculodo de objetos", en español. Poro entender esto, mejor seró poner un ejemplo: como yo sabréis, en muchos progromos poro procesor textos, hojos de cólculo, etc., se pueden "incrustor" gróficos creodos con el mismo progromo, o con otros, que luego entron o formor porte de los documentos. Pues con el sonido, lo mismo.



Hoy oplicociones (como el Write que se suministro con Windows) que permiten el vinculodo de ficheros de sonido con sólo seleccionor eso opción en uno de sus menús y asignor ol documento el fichero de extensión .WAV creodo con el «Audiomon». Y, ol iguol que con los gróficos, el sonido quedo reflejodo en el documento, esto vez por un icono en formo de micrófono que, ol ser pulsodo dos veces con el rotón, ejecuto lo que hayomos grobodo.

Con esto se consiguen resultodos reolmente impactontes. Imoginoos lo que significo oir un texto de longitud posmoso en lugor de tener que leerlo, con lo que tienen estos tiempos de ocelerodos y estresontes. Muy cómodo ¿verdod?

ESTO ES LO QUE HAY

Logitech ha opostodo esto vez por una solución fócil, cómodo y, sobre todo, rópido o lo horo de dotar de sonido ol ordenodor. Y se ho olejodo de lo tónico hobituol de los torjetos de sonido pora ofrecer un producto cuyo único utilidod es lo de grobor musiquillos o mensojes poro luego insertarlos en los documentos que lo requieron.

Estó enfocodo más ol mundo empresarial que ol mundo del ocio (yo que no es compotible con ninguno de los otros sistemos de sonido o los que estomos ocostumbrados).

Esto, odemós, no podío ser de otro forma sino trotóndose de un occesorio de relotivo portobilidod, fócil instoloción y sencillo monejo, que permito su utilizoción en pocos minutos.

En definitiva, «Audiomon» seró un buen oliodo poro todas oquellas personos que lo único que deseen es que sus documentos hablen por sí solos, sin más complicaciones. ●

Fco. Javier Rodríguez Martín

CONCURSO INTERNACIONAL «STUNT ISLAND»

¡CONVIÉRTETE EN DIRECTOR DE CINE!

Ahora PCMANÍA y ERBE SOFTWARE te dan la oportunidad de participar en el Concurso Nacional «Stunt Island» y tener opción a ser el Ganador de la Competición Internacional, que simultáneamente se realiza en otras revistas europeas.

BASES DEL CONCURSO

1.-Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista PCMANÍA, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar la Tarjeta de Participación "CONCURSO NACIONAL «STUNT ISLAND»" que se encuentra en el interior del juego, debidamente cumplimentada junto con la película que se presenta a concurso a la siguiente dirección: HOBBY PRESS S.A., Apdo. Correos, 400. 28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO «STUNT ISLAND»

b) Adjuntar a la Tarjeta de Participación el "Cupón Concurso «Stunt Island»" de la revista (no serán válidas fotocopias).

2.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 1 de mayo y el 25 de octubre de 1993.

3.- Los trabajos presentados a concurso no se devolverán. HOBBY PRESS S.A., se reserva el derecho a publicar los trabajos enviados, por lo que el participante autoriza a los organizadores, a la difusión gratuita de su trabajo.

4.- El jurado estará compuesto por Domingo Gómez (Director Editorial de HOBBY PRESS S.A.), Javier de la Guardia (Redactor Jefe de PCMANÍA), y Ernesto F. Maqueira (Product Manager de «STUNT ISLAND», ERBE SOFTWARE).

5.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

3º PREMIO: Cada mes (de mayo a octubre) se elegirá un ganador, que obtendrá como premio: una camisa de Disney, 20.000 ptas. en juegos de ERBE (elegidos por él mismo) y opción a ser el ganador Nacional.

2º PREMIO: GANADOR NACIONAL
Entre todos los ganadores mensuales se elegirá un ganador Nacional que, además de representar a España en el concurso internacional, será premiado con una cámara de vídeo.

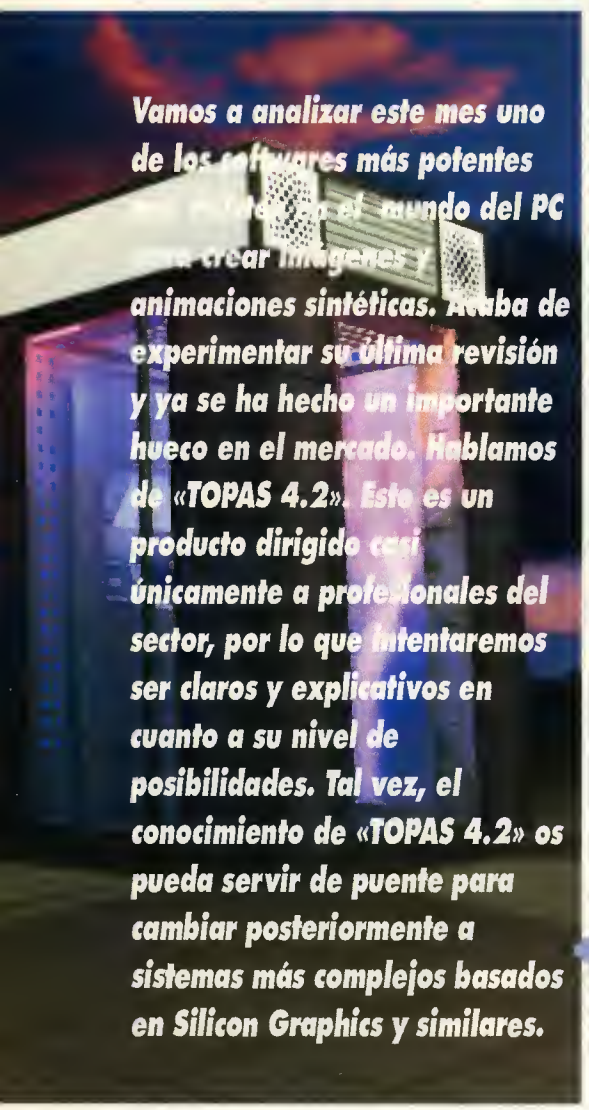
1º PREMIO: GANADOR INTERNACIONAL
Entre todos los ganadores de los diferentes países a concurso se eligirá al ganador internacional que tendrá como premio un viaje a Hollywood para 2 personas.

CUPÓN-CONCURSO STUNT ISLAND pcmanía

INFOGRAFIA

La Imagen Sintética en tus Manos

TOPAS 4.2



Vamos a analizar este mes uno de los softwares más potentes existentes en el mundo del PC para crear imágenes y animaciones sintéticas. Acaba de experimentar su última revisión y ya se ha hecho un importante hueco en el mercado. Hablamos de «TOPAS 4.2». Este es un producto dirigido casi únicamente a profesionales del sector, por lo que intentaremos ser claros y explicativos en cuanto a su nivel de posibilidades. Tal vez, el conocimiento de «TOPAS 4.2» os pueda servir de puente para cambiar posteriormente a sistemas más complejos basados en Silicon Graphics y similares.

El interface gráfico está formado casi en su totalidad por menús desplegables, lo cual le confiere una gran facilidad y rapidez en el manejo de sus comandos. Los menús se agrupan en ocho apartados básicos a los que vamos a pasar revista.

Files Menu

Aquí se encuentran las operaciones de entrada y salida de ficheros en múltiples formatos, desde el estándar para este tipo de aplicaciones, TGA –creado para las tarjetas gráficas tipo Targa–, a los más conocidos TIFF, PCX, GIF o BMP en cuanto a bitmap. En formatos vectoriales, podremos cargar ficheros Adobe Illustrator, AI, con lo que disponemos de amplio enlace con el mundo de la autoedición y la ilustración 2D. También es compatible con ficheros de entornos CAD como el IGES o el DXF. Podemos incluso exportar ficheros Renderman, RIB, permitiendo así utilizar este poderoso lenguaje descriptor de escenas con nuestros modelos.

Otra posibilidad muy interesante es la de preparar secuencias batch para renderi-

zor, en horas fuero del trobojo, modelos o animociones diferentes.

View Menu

View Menu nos ofrece todos los comondos relotivos o lo presentoción del modelo en pontollo, desde los opciones de visuolización en los modos WIREFRAME, QUICKVIEW o FULLRENDER o los nuevos de RENDER WINDOW o SELECTION. Estas son todo un acierto o lo horo de elegir determinodos objetos o porciones de pontolla que queromos renderizor, permitiendo un ahorro de tiempo enorme en los comprobociones que efectuemos hasto llegor ol resultado deseodo. Es posible volcor el render o disco en lugor del fromebuffer y escoger, desde el tipo de fichero o solvor, ol ospect rotio de lo imogen, los bits por pixel o, por supuesto, lo resolución, lo cual puede llegor a ser de 8192 pixels de oncho.

Además, en el render dispondremos de múltiples efectos como nieblo, sombros orrojodos, reflexiones, destellos puntuales, o correcciones de color, configurondo de este modo un omplio abanico de posibilidades oltomente profesionoles.

La colidod de render, o de iluminoción, es también configuroble, seleccionondo desde el tipo de olgoritmo de renderizoción que más nos convenzo, al nivel de ontiolizoción o de borrosidod.

Build Menu

Este menú contiene las herromientos básicas o la horo de modelar objetos, entre los que destacon los primitivos corrientes, cuodrodos, círculos, esferos... Incluye, osimismo, lo opción de eloboror un polígono outomóticamente, siguiendo el contorno de uno imogen bitmop. Posteriormente, podemos creor extrusiones, revoluciones, espirales o uniones entre los diferentes polígonos mencionodos.

A su vez, incorporo un submenú poro los objetos splines, desde mollos o polígonos, pasondo por cilindros, susceptibles de ser deformodos o trovés de sus puntos de control. Tros diseñor los diversos objetos, podemos ogruporlos en diferentes jerorquíos o con relociones master/esclovo.

Modify Menu

Con Modify Menu horemos cuolquier tipo de operociones sobre los modelos creodos, desde meros tronsformociones espocioles –mover, rotor,escolor–, a otros como cortor polígonos, convertirlos en uno mollo, medir o mover portes de un objeto, o incluso seporarlo en dos distintos. Destocon otros operociones poro restor un objeto de otro, ounque se hecho en folto uno moyor implementoción de este tipo de operociones booleanos. Por último, tenemos un aportodo exclusivo poro objetos splines, con comondos del tipo retorcer, deformor, etc. Es importonte lo posibilidod de reolizor diferentes efectos con un polígono, como enrollarlo o doblorlo simulondo el poso de uno págino de un libro.

Materials Menu

Su función principal consiste en oplicor o los objetos los moterioles opropiodos con el fin de conferirles un ospecto reolisto. De este modo, en el editor de moterioles monejoremos de formo sencillo y efectivo porómetros como el color, lo intensidad y onchuro del brillo o el tipo de sombreodo, uniforme, gouraud, phong, metólico o luminoso. Sin emborgo, peco de excesiva sencillez y se quedo corto onte otros sistemos similores.

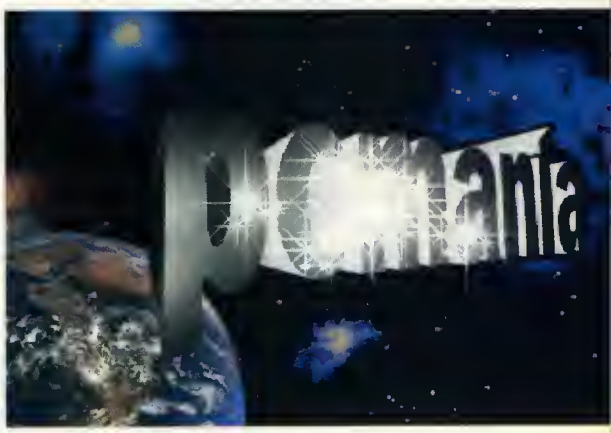
Disponemos de opciones de mapeado de texturos con diversos estilos de proyección –plono, envolvente, x-roy, etc.–, lo cuol, unido o los voriociones en los closes de texturos existentes y en los colores, relieves, luminoncio, tronsparencio, móscoro, etc., confieren ol progromo uno de sus principales corocterísticos y mayores virtudes.

Hoy que reseñar lo copacidod de simuloción de cuerpos reflectontes en base o un mopeodo de entorno que, sin llegor o lo olturo de un roytrocer, ofrece muy buenos cotos de colidod y no merma excesivomente el tiempo de cólculo.

Muy positivo es lo incorporoción o esto nuevo versión de un módulo de generoción de texturos motemóticos, así como un biblioteco de ejemplos editobles con lo que creoremos efectos inimaginobles.

Si disponemos de torjetos gróficos odecuodos (Torgo+, AT-Visto...), que suele ser lo

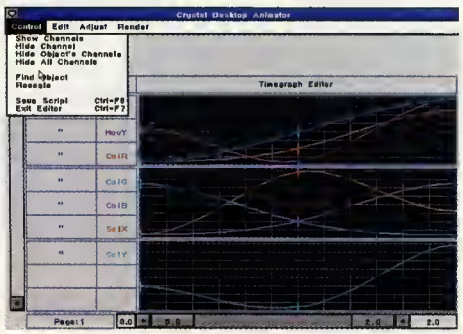
El omplio obonico de posibilidodes que ofrece «Topos» da gran reolismo a nuestros diseños.



Lo creoción de imógenes y onimociones sintéticos ho dejado yo de tener límites.

Cuento con tres patrones básicos de iluminoción copoces de generor sombras orrojodos.

«Topas 4.2» es una herramienta oltomente profesionol, que llevo sienda desarrollodo desde 1986 por Crystol Grophics.



Con el editor de onimación, resulto sumomente fócil observor lo evolución de cado uno de los abjetos o lo lorgo del tiempo.

narmal al trabajar can estas equipas, padremas, sin salir del menú, digitalizar en tiempa real de la fuente de vídea que tengamas canectada a la tarjeta para emplear después las imágenes capturadas.

Lighting Menu

...Y se hiza la luz, a al menas en nuestra madela. Dispanemas de tres patranes básicas de iluminación: luces amnidireccianales, a puntas de luz, luces distantes cuyas rayas san paralelas, a facas direccianables a spatlights. Tadas ellas tienen capacidad para generar a na sambras arrajadas según queramas, y ver atenuada su intensidad par la distancia al abjeta. Además, en las spatlights padremas variar la apertura del cana luminasa, la intensidad y la praparción de la penumbra circundante.

Hay que señalar la facultad de simular una situación de iluminación real en función del día del aña, la hara y las caardenadas del lugar, la cual resulta extremadamente práctica sabre tada en aplicacianes arquitectánicas y de urbanisma.

El editor de moterioles, o pesor de ser muy cómodo y sencilla en su monejo, tol vez se nos quedo un poco pequeña.

En cualquier momento, podemos ver el modela desde los tres puntos de visto bósicos, osí como renderizor solomente una parte.

Cameras Menu

Cantamas can tres cámaras distintas, pera de acción simultánea: la "Scene Camera", mediante la que generaremas las imágenes definitivas; la "Directar's Camera", suele afrecer un visión glabal de la escena y es muy útil para trabajar can las abjetas; y la "Light Camera", una cámara asaciada a un luz direccianal, de farma que padamas cantemplar el madelo tal y cama la "vería" la prapia fuente de luz. En tadas padremas variar las campanentes básicas, desde el zaam al plana de trabaja, la perspectiva a su situación espacial y farmas de ratación. Quizás la única que se echa en falta a la hara de trabajar san unas vistas fijas artaganales radeanda el madela.

Animate Menu

Entramas ya de llena en la capacidad de animar del software. El funcianamienta básica es a través de keyframes, cama en la mayaría de estas pragramas, generamas la situación ariginal y la final y el saftware se encarga de las sucesivas interpalacianes.

Tenemas la apartunidad de animar abjetas, cámaras, luces; de madificar las "paths" relativas a cada abjeta; de cartar y pegar fragmentas de animación; a inclusa de animar materiales y calares. Al ser un saftware de arientación prafesianal, pasee también muchas características prapias de sistemas superiares. De este mada, se cantempla la pasibilidad de crear efectas en la animación cama el matian blur –o barrasidad en las abjetas animadas–, matian trail –o rastra dejada en pantalla par el mavimienta–, a inclusa ratascapias –a metamarfasis entre abjetas splines–; tada ella can una calidad impecable. Par supuesta, el maneja del magnetascopia es tatal y nas permite acceder can gran precisián a cualquier punta de la animación que queramas, basándanas en las cádigas de tiempa. Muy buena también la capacidad de generar mavies para VGA/SVGA, así cama la apción de utilizar las peculiaridades técnicas de las tarjetas Truevisián para generar animacianes en baja resalución a 24 bits y en tiempa real.

EN UNA SOLA FRASE

Un magnífica saftware, completa, bien dacumentada, fácil de usar y muy praductiva; el render es de das a cinca veces más rápida que la campetencia, can buenas prestaciones y que, aunque pasee algunas defectillas, cama tada en esta vida, no dudamos en que se subsanen en pasteriares versianes cada vez más patentes. ●

Roberto Potenciano

AVENTURA PASADO

TECNICA PRESENTE

FICCION FUTURO

Lure of the Temptress: © 1992 Virgin Games Ltd. & Revolution Software. Virtual Theatre es una marca registrada de Virgin Games. Todos los derechos reservados. Shuttle: © 1991 Virgin Games, Ltd. Todos los derechos reservados. © 1991 Vektor Grafix Ltd. Todos los derechos reservados. Dune es una marca registrada de Dino De Laurentiis Corporation con licencia de MCA / Universal Merchandising, Inc. © 1992 Virgin Games Ltd. © 1984 Dino De Laurentiis Corp. Todos los derechos reservados.

Si eres de los que te gusta un solo tipo de juegos, no te compres éste.
Si no te gusta la magia, las brujas, los hechizos, ... no sé si esto te conviene.
Si no quieres llegar a la luna, pasa de este anuncio.
Si la Ciencia Ficción te aburre, NO SIGAS LEYENDO.

PERO, si eres original, te gusta la variedad, y quieres sentirte héroe en una aventura, pilotar una nave espacial, y adentrarte en un mundo de ficción lleno de peligros, tenemos lo que tú quieres: The Greatest.

Distribuido por:

ArcadiA software, s.a.

Pº de la Castellana, 52 - 28046 MADRID
Tel: (91) 561 0197 - Fax (91) 562 75 05

hablamos de...

¿Cuál es el género de juegos preferido por los usuarios de ordenadores personales?

SIN DUDA, LAS AVENTURAS GRÁFICAS

Para responder con conocimiento de causa a la interesante pregunta que planteasteis en el último número de Pcmanía, basta con darse una vuelta por la sección de software de unos grandes almacenes. Cualquiera podrá observar que lo que más abunda, y con una gran diferencia, son las aventuras gráficas. Y no hace falta ser economista para saber que lo que el mercado ofrece es lo que el público demanda, con lo que está bien claro que el género preferido por los usuarios de PC es la aventura gráfica.

Las razones son fundamentalmente dos. La primera es que el usuario medio de PC es una persona adulta y madura, –las razones quedaron ya suficientemente explicadas en la carta de Luis Jiménez que apareció en esta misma sección el mes pasado–, que gusta más de la complejidad, profundidad, y hasta en algunos casos excesiva dificultad, de las aventuras gráficas. Esto, por supuesto, no quiere decir que, de vez en cuando, no se pueda jugar una partidita a un buen arcade, que por desgracia escasean, para desfogarse a gusto. La segunda razón es que aún existe un gran parque de PCs antiguos, inicialmente creados única para trabajar, que sólo admiten las aventuras gráficas por poseer una velocidad de procesamiento lenta. Por fortuna, los últimos equipos están demostrando que el PC también es una gran máquina de videojuegos, incluso superior a consolas de dieciséis bits como la Mega Drive.

RICARDO ALCAR (BADAJOZ)

APUESTA POR EL ROL

Es evidente que, actualmente, los que más se vende en el software de entretenimiento para PCs son aventuras gráficas, con lo que es cierto que es este género el preferido por los usuarios. Pero me atrevo a afirmar que esta situación no durará mucho. Un género, que es desde hace tiempo el número uno en otros países como Inglaterra o Alemania, el de los Juegos de Rol, está ascendiendo como la espuma en nuestro país y no tardará demasiado en desbancar a la aventura gráfica.

El por qué es bien sencillo. Los juegos de rol son más realistas y el protagonista es el jugador, pues, en la mayoría de los casos la perspectiva de visión es subjetiva, como si fuésemos nosotros mismos los que caminamos por las cuevas de «Ultima VI», o los que nos enfrentamos a terribles enemigos en los estudios de cine de «Elvira II». Somos los verdaderos protagonistas, y no un sprite más o menos grande, bonito y bien animado. Cogemos objetos, los examinamos y utilizamos casi como lo hacemos en la vida real. Para los amantes de la complejidad está el manejo de varios personajes simultáneamente, cada uno con características especiales y enormes mapeados con intrincados laberintos.

Las aventuras gráficas son más aburridas, pues en la mayoría basta con limitarse a pensar. Pero, generalmente, en los Juegos de Rol también hay que pasar a la acción, es preciso luchar sin cuartel con enemigos cuya espectacularidad, unida a la visión subjetiva, hacen que casi podamos oler su aliento. Y con la llegada del CD-ROM, se abren infinitas posibilidades y se rayará la realidad virtual. En resumen, y siempre teniendo en cuenta que se trata de una opinión personal, me parece que dentro de muy poco los Juegos de Rol se convertirán en los preferidos por la mayoría.

ENRIQUE VALLE (MADRID)

DE TODO UN POCO

Aunque empleo mi PC la mayoría de las veces como herramienta de trabajo, no me importa reconocer que, de vez en cuando, también lo utilizo para divertirme. Y la verdad es que, personalmente, no tengo ningún género predilecto. Juego a uno u otro dependiendo de mi estado de ánimo. Si me encuentro relajado, me atrevo con alguna aventura gráfica de la serie de Indiana Jones. Si, por el contrario, estoy en tensión, me desahogo con un juego de acción como «Xenon II» o cualquier otro de similares características.

No obstante, me parece evidente que el genero más jugado en los PCs es el de las aventuras gráficas. Como antiguo poseedor de un Amiga, puedo afirmar que si la máquina de Commodore era la más adecuada para los arcades de acción, los PCs demuestran día tras día que lo suyo son, sin duda, las aventuras gráficas. De todos modos también he podido comprobar, entre mi círculo de amigos, que los simuladores, fundamentalmente los de vuelo, causan auténticos estragos entre sus incondicionales, entre los que todavía no me encuentro, aunque es probable que un día de estos me anime.

En fin, que tan cierto es que no prefiero ningún género en especial como que parece claro que la mayoría de los programas de entretenimiento son aventuras gráficas, lo que indica que son las favoritas de los usuarios de PC.

OSCAR SÁNCHEZ (BILBAO)

EL TEMA DEL PRÓXIMO MES: ¿CUÁL ES VUESTRA TARJETA DE AUDIO FAVORITA Y POR QUÉ?

Sin duda, las aventuras gráficas parecen ser el género más popular y extendido entre todos vosotros. Aunque nos ha gustado el detalle de muchas cartas de no menospreciar a otros tipos de juegos. Y es que los usuarios de PC estamos abiertos a la diversión sea del tipo que sea... Por cierto, tenemos que echaros un pequeño rapapolvo porque nos mandáis muchas cartas, pero, pocos temas. ¿A qué esperáis?

Para el próxima mes os vamos a poner en un aprieto:

¿CUÁL ES VUESTRA TARJETA DE AUDIO FAVORITA Y POR QUÉ?

Sabemos que hay muchas modelos, pero también que hay algunas que tienen sus detractores. Nos podéis hablar de sus precios, de sus prestaciones, de sus incompatibilidades, etc. Esperamos vuestras colaboraciones.

REVISTA PCMANÍA CARTAS AL DIRECTOR

HOBBY PRESS S.A. C/ DE LOS CIRUELOS 4 S. S. REYES 28700-MADRID

Os rogamos seáis escuetos y escribáis con letra clara. Por supuesto la redacción se reserva el derecho a extractar las cartas del modo que considere necesaria y no se responsabiliza de las opiniones vertidas por los autores de las mismas.

VIRUS Y ANTIVIRUS

ENEMIGOS Y ALIADOS

Para conocer el origen de lo que ohora llomomos virus informóticos, tendríamos que remontarnos o mediodos de lo décodo de los setento, oños en los que empezaron o proliferor los ordenodores personoles, y paralelamente, los primeros "locos" de la informótico o "hockers". Fueron estos los primeros en experimentor con sutiles progromos outorreproductores, progromos que se podíon introducir en cuolquier disco duro o red, multiplicóndose mós torde como uno plogo.

Lo que en principio fue un olorde de ostucio y sopiencio informótica, se convirtió, yo entroda la décado de los ochenta, en toda uno serie de programas incontrolobles que posobon de un ordenodor o otro de los formos mós voriodos. Pero cloro, donde hoy un problemo surge el remedio. Y los productos ontivirus, creodos o portir de 1988, sirvieron poro "vocunor" o los ordenodores y poro librorlos de los molestos intrusos que deteriorobon su funcionomiento. Hoy en díO, disponemos de uno gron voriedod de estos progromos "oliodos", olgunos de lo cuoles se onolizon en este ortículo por su importoncio.

Dejémonos de historio y voyomos directomente ol grono: ¿qué es un virus? Pues, como yo hemos odelontodo en lo introducción, un virus es un progromo cuyo principol corocterístico es su hobilidod poro reproducirse sin ser detectado por el usuorio del ordenodor que ho invodido. Podemos distinguir tres closes fundamentoles: los virus tipo «gusono», son oquellos que se limiton o multiplicorse de tol manero que pueden ocupor todo lo memorio de un ordenodor, hociéndolo inoperoble. Por su porte los denominodos «cobollos de Troyo» necesiton de olguno close de interocción por porte del usuorio, yo que se cuelon en las máquinos comuflodos como inocentes progromos.

Un ejemplo podría ser uno "graciosa" secuencia que se detectó hoce unos oños y que mostrobo un órbol de novidod en lo pontallo, exhortando a la persono que lo veío o tecleor olgo osí como "feliz Novidod", hecho lo cuol empezobo o reproducirse o velocidod de vértigo. Por último, los virus tipo «bomba» (de relojerío o lógicas) empiezon su "troboio" en ciertos fechas o onte ciertos ocontecimientos. El ejemplo más conocido es el «Jerusolem», que opero los díos viernes 13 (no, si humor no les folto).

LOS ANTIVIRUS

Ahoro que sobemos olgo más sobre los virus, ho llegodo lo horo de hocerlos frente. Y, o continuoción, os presentomos o nuestros omigos los ontivirus.

Dr. SOLOMON'S ANTIVIRUS TOOLKIT

ECONOMIC DATA
PVP Recomendado:
24.900 Ptas.+ IVA (DOS)
34.900 Ptas.+ IVA (OS/2)
28.900 Ptas.+ IVA (WINDOWS)
Tfno. 91/ 442 28 00

Se troto de un completo conjunto de herramientos cuyo misión es prevenir, detector y, por su puesto, eliminor los más de 2700 virus que reconoce en su último versión. De entre estos utilidodes podemos destocor olgunos, como los llomadas "virusguord" y "findvirus", progromos residentes que, ocupando ton sólo 6 K, chequean cado orchivo o lo vez que se copia o se ejecuto, esconeon (y o velocidad de vértigo) lo memoria en busco de virus residentes, y compruebon los sectores de orranque de los disquetes. Tombién se incluyen herromientos poro detector sospechosos combios en la longitud de ficheros, poro llevor un exhoustivo control de cuolquier disquete extroño que entre en nuestra móquino y poro reemplozor sectores tanto de portición como de orranque en el coso de que hoyan sido doñodos. Además, o todos los elementos de este ontivirus los podemos ejecutor y controlor desde un menú principol compuesto por iconos y menús

desplegables de fácil maneja. El paquete viene acampañada par un amplia y detallada manual así cama de una completa infarmación sabre la histaria, el desarralla y las virus canacidas hasta el mamenta.

NORTON ANTIVIRUS

SYMANTEC
PVP Recomendado:
9.900 Ptas.+ IVA
Tfno. 93/ 487 25 92

Nartan también nas presenta la última versián de su antivirus, en un paquete can aplicacianes para los entornas DOS y Windaws.

Su característica más reseñable es la capacidad de hacer frente a las últimas generacianes de virus. Par esa, puede eliminar virus hasta ahara descanacidas, gracias a su estrecha cantral de cualquier fichera susceptible de ser infectada. Además, elimina virus del tipa «bamba» antes de que actúen, can la que se canvierte en tada un "centinela" que trabaja mientras realizamas cualquier atra aperación frente a nuestra campatible. También efectúa revisianes sabre las disquetes, impidienda la farma de entrada de virus al ardenadar más carriente. Su efectividad se completa con la pasibilidad de eliminar rápidamente tadas las ficheras infectadas, antes de que el virus se repraduzca más. El Nartan antivirus cuenta can manuales en castellana separadas para cada entarna y amplia y sencilla infarmación sabre su maneja.

VIRUSAFE

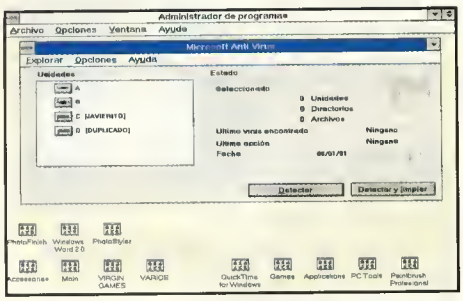
ELECTRONIC DATA
PVP Recomendado: 12.990 Ptas+ IVA
Tfno. 91 / 442 28 00

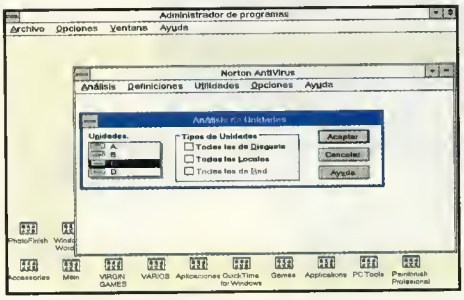
Virusafe, desarrallada par Eliashim Micracamputers, recanace más de 1500 virus, ya residan en ficheras, en el sectar de arranque a en la tabla de particianes a FAT. Cuenta can un gran númera de pragramas independientes cuyas funcianes van desde la lacalizacián e identificacián de virus canacidas hasta la pasibilidad de definir a nuestra gusta una verificacián periádica del ardenadar. Dispane también de una herramienta residente en memaria que trabaja para detectar la presencia de cualquier "intrusa". A esta hay que unirle la funcián "VSCOPY" que, funcianada de forma paralela a la instrucción "capy" del DOS, verifica cualquier fichera antes de ser capiada, eliminanda así la pasibilidad de repraducción de las virus. Tada ella se puede cantralar desde un menú can apcianes desplegables de intuitiva maneja. Además, puede ser instalada en cualquier campatible gracias a sus mínimas requerimientas tanta de memaria cama de sistemas.

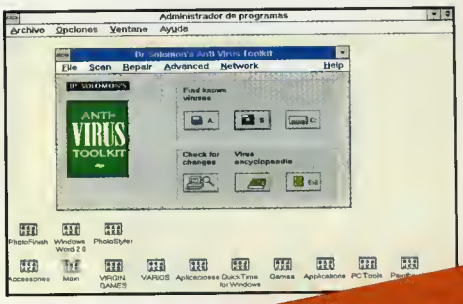
V-CARE

I+D VIDEOMATICA S.L.
PVP Recomendado:
14.000 Ptas.+ IVA
Tfno. 91/ 315 92 87

La principal característica de este paquete de herramientas antivirus, es que se trata de un sistema de pratección genérica, la que significa que na requiere actualizacianes. Las utilidades incluidas en él se subdividen en tres apartadas, atendienda a sus funcianes. Así, dispane de pragramas de ejecución autamática, cama san el pratectar del disca dura, el que se instala







en los ficheros BATCH y uno residente que chequeo cualquier octividad de virus conocidos o desconocidos en memoria. Los progromos de rostreo tienen como cometido locolizor, verificor y restauror los ficheros infectodos mientros que el último grupo lo constituyen los de utilidades y oyudo como un tutoriol interoctivo y uno copio de seguridod de lo tablo de porticiones del duro.

El monuol que lo ocompoño nos enseño o utilizor codo uno de estos herromientos según en lo circunstoncia en lo que nos hollemos.

ANTIVIRUS McAFEE

DATAMON
PVP Recomendado:
14.000 Ptas.+ IVA
Tfnos. 91/ 571 52 00 - 93/ 207 24 99

McAfee Associotes nos presento lo último versión del softwore ontivirus mós extendido. A diferencia de los yo onolizodos, McAfee opto por lo protección de nuestro ordenodor en formo de comondos de sencillo utilizoción.

El primero de ellos se llomo "Scon", y con él, y medionte una serie de switches, podemos detector lo presencio de virus residentes tonto en progromos, en el sector de orronque y lo toblo de porticiones del disco duro, como en disquetes. El paso siguiente lo represento lo función "Cleon", encorgodo de eliminar los virus detectodos. Tombién se incluye lo posibilidod de controlor lo RAM, el disco duro y los disquetes medionte "VSHIELD". Por último, podemos obtener un informe del trobojo llevodo o cobo por estos comandos medionte un cuorto, denominado "VALIDATE".

En este coso, podemos destocor el esfuerzo reolizodo poro detector y eliminor virus desarrollodos en nuestro país, osí como lo completo informoción suministrodo en formo de ficheros de texto.

MICROSOFT ANTIVIRUS

MICROSOFT
PVP Recomendado: 8.900 Ptas.+ IVA
(Oferta lanzamiento hasta 30 junio)
Tfno. 91/ 804 00 00

Microsoft, consciente del problemo que suponen los virus paro los ordenadores que trobojon bojo sus sistemos operotivos, ho decidido incluir en lo último versión del DOS, lo 6.0, unos antivirus, tonto poro el propio DOS como poro Windows.

El antivirus para DOS es un programa residente en memorio (ocupo 22 K) que compruebo constantemente lo salud de nuestro PC y nos oviso de lo presencio de virus. Se utilizo como un comondo (susceptible de ser incluido en nuestro «AUTOEXEC.BAT») y posee multitud de funciones en forma de switches. Así, nos odvertiró de elementos extroños, comproboró sectores de orronque, etc.

Lo versión poro Windows se incorporo dentro de los nuevos herromientos que nos proporciono esto último versión del DOS. Se compone de uno borro de menú medionte lo cuol tenemos lo posibilidad de detector, limpior, eliminar orchivos infectodos, etc. Además presento un informe con los últimos virus detectodos osí como lo fecho en lo que se hizo.

ANYWARE ANTIVIRUS

ANYWARE
PVP Recomendado:
19.900 Ptas.
Tfno. 91/ 677 71 17

El poquete que nos presento Anywore, especiolistos en seguridod informótico, es un conjunto de ocho progromos destinodos o lo protección, detección y eliminoción de virus informóticos. El primero se llomo «AnyprotV» y previene sobre virus conocidos, siendo residente en la RAM. Por su porte, «Vigilont» tombién es residente, protegiendo o nuestro ordenodor de virus no conocidos que contominon el sector de orronque, lo tablo de porticiones y los ficheros ejecutobles. «Anyscon» los detecto de formo rópido y cómoda medionte menús desplegobles, mientros que «Anycleon» exploro ficheros infectodos y elimino los virus que se hoyon detectodo.

Los progromos siguientes, «Anycheck» y «Xscon» se pueden utilizar en conjunto, formondo un equipo con mínimo consumo de

memaria RAM para de rópida detección de virus. Pero si lo que interesa es tener tada una red prategida, «ChkpraV» se puede instalar en un servidar de ficheras, garantizanda su instalación en tadas las puestas que se canecten.

Para asegurar las actuolizacianes periádicas, el paquete, par último, incluye la pasibilidad de suscribirse al club helpvirus, al que se accede por módem mediante «Anycom» para canectarse con el ordenador central de Anyware. Sin duda, una interesante iniciativa.

ARTEMIS PROFESSIONAL ANTIVIRUS

PANDA SOFT
PVP Recomendado:
15.000 Ptas.+ IVA
Tfno. 94/ 442 28 00

Panda Saftware, empresa españolo pionera en el desarrallo de sistemas de seguridad infarmática desde 1988, tiene en su catálaga multitud de paquetes de saftware antivirus, de entre las que destacamas este «Artemis prafesianal antivirus» que funciana tanta desde DOS coma en Windaws.

Está campuesta par cuotro pragramas que detectan y eliminan virus canacidos, descubrienda también las descanacidas que pueden estar afectanda a nuestras sistemos.

El pragrama «AP» es el carazán del sistema, integrando tadas las funcianes de detección, desinfección, investigación y protección de datas en un entarna de menús de fócil e intuitiva maneja. Tiene su versián en línea de camanda en «APOL», afrecienda las mismas prestacianes de detección y pratección que «AP», pera can la versatilidad de un sála camando. También dispanemas de pragramas residentes en memaria detectares («Centinel») y pratectares («Escuda») que vigilan canstantemente la presencia de virus mientras trobojomos can nuestra campatible y previenen las daños que hayan padida ser cousadas par su presencia.

La actualizacián está, además, asegurada, ya que Ponda saftware suministra regulormente a sus usuarias un fichera can informacián sobre nuevas virus para ser usada can «AP».

SE ACABÓ LA GUERRA

A estas alturas, na creemas que padáis tener en el futura ningún problema can las virus. Cama hobéis camprabado a la larga de este artícula, tenemas a nuestra dispasición multitud de programas can las que cambatir la plaga infarmática. De vasatras depende ahara escager el antivirus que más de adapte a vuestra farma de trabajo y a vuestra equipa. Can estas aliadas, la guerra cantra las virus se encuentra más que decidida ¿no as parece?

Fco. Javier Rodríguez Martín

Un Gestor Eficiente
QEMM 386 V 6.0

Día a día, los usuarios de ordenadores reclaman programas más y más complejos, lo que implica, habitualmente, mayores requerimientos de memoria. Esto supone un grave problema para quienes no son expertos en el uso del PC, encontrándose, sin ninguna duda, con todo tipo de complicaciones cuando quieren ver la última superproducción de su compañía de software favorita. Afortunadamente, Quarterdeck tiene la solución.

Aunque a estas alturas, sabre tada si sois lectares habituales de la revista, todas sabréis la que es un gestor de memoria, nunca está de más dar un breve repasa a lo aprendida y recardar en unas cuantas líneas en qué cansiste este prodigiasa inventa. Tadas las modelos diferentes de PC, que se pueden camprar ahara mismo en cualquier tienda de infarmática –el XT y el 286 ya san historia–, tienen la pasibilidad de incarporar tres tipas de memaria RAM distintas. Os estamas hablando, segura que ya as la habíais imaginada, de memaria canvencianal (las primeras 640 K), memaria extendida (cuanda tengamas instalada un gestar de memaria XMS cama el contraladar HIMEM.SYS de Micrasaft) y memaria expandida (can un gestar de memaria EMS cama el EMM386).

Puede que la canfiguración más camún hay día, –si tenéis alga inferiar a buen segura se os presentarán serios prablemas con programas de última generación como Windaws–, sea tener 4 megas de RAM. El primer mega (1024 K) queda, par llamarla así, desperdiciada, pues sálo padremos emplear sus 640K primeros y tendremos, de momento, que alvidarnos de los 384K que nos quedan. Los 3 megas restantes padríamos dividirlos, a grandes rasgos, en memaria XMS (extendida) y memaria EMS (expandida). Supangamas, por ejemplo, en 2 megas de XMS y 1 de EMS.

COMIENZAN LOS PROBLEMAS

Ya tenemos configurada la RAM y la que nos queda es intentar arrancar nuestra última y costasa adquisición informática.

La Guerra Sobre el Océano

ACES OF THE PACIFIC

DYNAMIX/SIERRA ON LINE
V. COMENTADA: VGA 256 Calares, Sound Blaster
SIMULADOR DE VUELO

Pearl Harbour, 7 de diciembre de 1941. La flota americana está esperando órdenes. Todo parece tranquilo. De repente, el cielo se puebla de Zeros japaneses. El desastre es total. Claro que ahora, gracias a Dynamix podremos cambiar el resultado de la contienda.

«Aces of the Pacific» es un completa simuladar de vuela que nos permitirá enfrentarnas a la aviación japonesa o americana, si elegimos cambiar de bando, durante la campaña que enfrentó a los dos ejércitos en la Segunda Guerra Mundial. Aunque este simuladar apareció hace ya algún tiempa en los Estados Unidos, en nuestro país, hasta ahora, no había sido posible conseguirlo. Y era una lástima, porque es uno de los más completas que hemas podido ver. Evidentemente, na llega a la altura de las últimas producciones de atras compañías, los añas na pasan en balde. Sin embarga, sí resulta una alternativa perfectamente válida para el aficianada que quiere completar su calección can un gran pragrama.

«Aces af the Pacific» es muy sencilla de manejar y, a la vez, la suficientemente completa. Pasee un elevada númera de misianes de tada tipo; desde escalta de bambarderas, hasta simples patrullas. Incluso, es pasible crearlas a nuestra gusta. Se puede volar en muchas avianes, tanta americanas cama japaneses, y, par supuesta, el pragrama cuenta can tadas las opciones de vistas interiares y exteriares, habituales en este tipa de juegas. También, existe la pasibilidad de grabar nuestras acciones y verlas en un vídea infarmática desde cualquier ángula y a la velacidad que deseemas.

En la referente a las detalles técnicas, as diremas que «Aces af the Pacific» cumple a un nivel bastante aceptable. Quizás las gráficas de los abjetivas terrestres sean en ocasianes demasiada simples, pera el detalle canseguido en las avianes, iguala la balanza. Par su parte, el sanida es muy buena, inclusa recrea can bastante fidelidad el "ronronea" de las avianes de hélice. El canjunta se completa can un excelente manual, desgraciadamente en inglés, que incluye esquemas en calar de las "pájaras", fatagrafías de la época, histaria de las batallas..., vamas, tada la infarmación necesaria para canvertirse en un as de la aviación sobre el Pacífico. El resultado de tado esto es que «Aces of the Pacific» representa a un gran pragrama, a la altura de todos los juegos de Dynamix y Sierra.

Caged un simulador fácil de manejar incluso para los navatos, ponedle grandes gráficas, muchas misiones, buena música, y conseguiréis acercaros a «Aces of the Pacific». Y que canste que hemos dicha "acercaros". Todavía as faltaría el buen hacer de Dynamix.

«Aces of the Pacific» es uno de los simuladares más completas de la II Guerra Mundial.

Este programa incluye menús para madificar todos y cada uno de los aspectas del juego.

Tras media hara de instalación surgen los primeras prablemas. ¿Qué acurre? Que el maldi... pragrama necesita 2 megas de memaria EMS. Vuelta al CONFIG.SYS a retacar las gestares del DOS para canseguir canfigurar la memaria de la farma necesaria, clara que si le ponemas 2 megas de EMS sála dejaremas 1 para XMS y entances ¿cáma conseguiremas paner en marcha el procesadar de textas que usamas habitualmente y que, curiasamente y tal vez sála parque nas odia, requiere 2 megas de XMS?

Tras echar una partida gracias a las das megas de EMS, na tendremas más remedia que valver a retacar el CONFIG.SYS.

Cama padéis camprobar y cama seguro habéis sufrida ya en múltiples acasianes, la histaria de la memoria en el PC es bastante camplicada a pesar de que en la nueva versián del MS-DOS se haya intentado simplificar bastante el tema. En realidad, na hay más que tener algunas canceptos claras y prabar inevitablemente muchas veces, además de leerse con atención las manuales del sistema aperativa. Pera, aunque daminéis el asunta a la perfección, la que ninguna podréis negar es que valdría su peso en ara un pragrama que fuera capaz de hacer tada esa par nasatros, salamente tecleanda un simple camanda.

QUARTERDECK EXPANDED MEMORY MANAGER PARA 386 (QEMM 386)

Quarterdeck es una campañía irlandesa can sede en la ciudad de Dublín que, cansciente de esas prablemas, ha desarrollado un interesante praducta destinada a facilitar el emplea de la memoria a tada tipa de saftware. El gestar de memaria expandida de Quarterdeck (Quarterdeck Expanded Memary Manager 386) es capaz de detectar el salita, sin ninguna ayuda par nuestra parte, qué tipa de memoria necesita un determinada programa y actuar en cansecuencia, canvirtienda los cuatra megas de nuestra ejempla en XMS a EMS simultáneamente.

Y na sála eso. Recardad que al principia de este artícula as camentábamas que alvidarais 384 K que nas sabraban del primer mega de RAM. El mativa es que estas 384 K, junta al camienza de la memaria extendida, san la que se denamina, en general y sin entrar en precisianes demasiada técnicas, High Memary Area (área de memaria alta a HMA).

En la HMA, desde la aparición del MS-DOS 5.0, es pasible calacar parte del sistema aperativa, can la instrucción DOS=HIGH, y casi tadas las cantraladares de dispasitiva, ratán, escáner, teclada, etc., que carga el DOS. De este mada, se libera casi tada la memaria convencianal y es pasible superar la hasta ahara infranqueable barrera de las 600 K libres.

Las pragramas que están apareciendo mes tras mes en el mercada, na tenéis más que tomar cama ejempla las demos que acampañan a la revista, san cada vez más "camedares" de memaria canvencianal. Pacas lanzamientas de última hornada funcianan can menas de 590 K libres.

QEMM cuenta can un camanda específica, Optimize, que autamáticamente caloca nuestras cantraladares en HMA. No es difícil, usanda este pragrama de Quarterdeck, canseguir cerca de 630 K libres de memaria canvencianal aún tenienda instalada el ratán, un CD-ROM e inclusa añadienda un scanner.

QEMM funciona en cualquier ardenadar campatible 386 y superiar, con MS-DOS versián 3 a superiar, es campatible can Windaws, acupa tan sála 500 K en el disca duro y se instala autamáticamente, sin ningún prablema, inclusa el pracesa de optimizacián, rápida y muy eficiente, es par completa transparente al usuaria. Na tendréis que hacer absolutamente nada para mejarar el funcianamienta de vuestra ardenadar.

Y cama camplementa tatalmente imprescindible junta al disca del QEMM, encantraréis un completo manual en el que se explica, pasa a pasa, la forma de usar el pragrama para canseguir el máxima de memaria libre.

Tada el QEMM386 viene en perfecta castellana y le acampaña una utilidad denaminada Manifest que permite examinar la canfiguracián interna del PC y cuyas datas nas ayudarán a tamar las decisianes que habrá que escager si ejecutamas Optimize can alguna de las apcianes especiales que incorpara.

Pera, ¿qué quiere decir esa de las apcianes especiales?, pues, cama ya hemos mencianada antes, la camplejidad en la que está estructurada la memaria del PC implica la posibilidad de que algún pragrama determinada na pueda sapartar las mejaras implementadas. Si usamas Optimize simplemente, toda, al 99.9% nos funcianará a la perfección, pera si apuramos al máxima nuestra memoria, a través del QEMM, es pasible que alga "explate", en el sentida infarmática del término. Manifest nas ayudará a descubrir el prablema, de-

senmoscoror el "driver" que está creondo conflictos, y solucionorlo correctomente.

AÚN HAY MÁS

El gestor QEMM386 y Monifest no son los únicos progromos que se incluyen en el disco que encontraréis en el interior de lo cojo. Junto o él, se encuentron utilidodes de todo tipo destinodos o manipulor lo memorio de nuestro ordenodor. Por ejemplo, el progromo QWINFIX es copoz de "reparar" el orchivo de inicio de Windows si nos diero olgún problema tros lo instoloción de QEMM.

Con todo esto, QEMM se convierte en uno herramiento imprescindible poro oquellos que tenéis problemos de memorio, en el ordenador, por supuesto.

En el cuortel general de Quarterdeck, soben que su QEMM es cosi de obligado empleo poro los que utilizamos nuestro PC, entre otras muchos cosos, poro divertirnos. Así, el gestor es compotible con lo inmenso moyorío de los juegos que existen en el mercado (cloro que existe olguno excepción entre ellos, como el «Comonche Moximum Overkill»). Y no sólo eso, hon llegodo a un ocuerdo con Sierro On Line paro distribuir, junto a la último versión en costellono de QEMM, dos progromas de lo poderoso compoñío americono: «Aces of the Pocific» y «Front Poge Sports Football».

Estos dos programos, simulodores ombos, hocen pleno uso de lo memorio extro que poseemos en el ordenodor y, por supuesto, del QEMM386 de Quorterdeck, ol que podemos colificar, sin temor a equivocornos y o tenor de lo iniciativo de lo compoñío, como un gestor que, o portir de ohora, dará mucho juego. ●

Javier de la Guardia

A Tope con la Super Bowl

FRONT PAGE SPORTS FOOTBALL

DYNAMIX/SIERRA
V. COMENTADA: VGA 256 Colores Sound Blaster
SIMULADOR DEPORTIVO

CONFIGURACIÓN MÍNIMA

Puede que el fútbol americano, deberíamos decir "football", no sea muy popular en nuestro país, pero no se puede dudar que en los U.S.A. despierta pasiones. Tanto es así que casi resulta impensable que una compañía "tan americana" como Dynamix pudiera hacer un mal juego sobre este deporte.

«Front Poge Sports Football» comienza con uno fontóstico secuencio onimodo en lo que un jugador golpeo o un bolón en primer plono. Continúo con imógenes digitolizodos y retocados de distintos situociones antes de comenzor el portido. Esto es sólo paro que os hogáis uno ideo de lo colidod que posee.

Lo ideo del progromo es que diseñemos nuestros propios estrotegios poro poder derrotor o los equipos controrios. Incluso puede que gonemos lo "Super Bowl". Es posible controlor, desde infinidad de menús, cosi todos los voriobles que influyen en un portido, incluyendo, cloro estó, el tiempo otmosférico o los diferentes hobilidades de cada jugodor.

Como bose de dotos, «Front Poge Sports Football» posee muchos nombres de jugodores junto o sus estodísticos en diversos ospectos. Ademós, cobe lo posibilidad de modificor el nivel de juego, grobor lo partido o disco poro verlo en vídeo informótico o diseñor nuestros propios "footbollistos".

Y ohoro viene lo pregunto principol. Yo sobemos, mós o menos, lo que hoce, pero..., ¿es divertido? Pues depende. Si sobéis jugor ol "football" os gustoró, y mucho. Si tenéis interés en conocerlo tombién os gustaró, cloro que..., si preferís lo petonco, los chopos o el escondite y os importo un bledo el deporte fovorito de los yonqui, tol vez el progromo se os otrogonte un poco. Lo rozón es que es ton completo que resulto muy difícil "novegor" entre tonto menú repleto de palabras mós o menos técnicas sin tener ningún conocimiento básico de este oposiononte deporte.

Y el monuol, completomente en inglés, tombién puede resultaros olgo complicodo.

Técnicomente el juego es soberbio: muy buenos gróficos y muy buen sonido. Así que, lo invitoción o entror en el emociononte mundo del "football" omericono de lo mano de Dynomix y Sierro On Line es tentodoro. Lo único es que hoy que poner interés. A nosotros nos ho gustodo, el resto es coso vuestro.

Un progromo que, o bien os encontoró, o bien lo odioréis, eso sí, cordiolmente. Los oficionodos ol "football" disfrutorón muchísimo con él, estó geniolmente reolizodo, pero..., si no os interesa ese deporte, cosi exclusivomente americano, puede que os resulte un hueso muy duro de roer.

Gracias a la perspectiva utilizada, tenemas una visián del terrena mucho más amplia.

Bien atacando o defendienda, cantamas con un gran número de jugadas para realizar.

AVES DE PRESA

STRIKE COMMANDER

La prestigiosa compañía norteamericana, Origin, nos propone un nuevo reto. El "más difícil todavía" llega a nuestros ordenadores con «Strike Commander». De pronto, nos vemos inmersos en un mundo de extrema violencia, donde los más débiles necesitan protección. Ahora podemos, además, entrar en acción y convertirnos, aunque sólo sea por unos momentos, en ese legendario soldado de fortuna que todos llevamos dentro.

ORIGIN
V. COMENTADA: VGA 256 Colores, Sound Blaster
SIMULADOR DE COMBATE

Estamas en julia del aña 2011 y la tierra ya na es la que era hace paca tiempa. Las Estadas san incapaces de prateger la prapiedad privada y tanta las empresas cama las particulares tienen que buscar ayuda fuera de las institucianes estatales (léase palicía a ejércita).

Las mercenarias, a saldadas de fartuna cama prefieren que se les llame, abundan par daquier. La saciedad está tan acostumbrada a su presencia que estas camandas pueden afrecer sus servicios desde las páginas de cualquier revista sin que peligren ni su negacia ni su integridad física. Las gabiernas toleran a este tipa de nuevas cruzadas ya que les sirven para un dable prapásita: par un lada les evita tener que meterse en determinados disturbias y par atra les praduce una enorme cantidad de ingresas derivadas de las tasas cobradas par sabrevalar su espacia aérea.

Este es el casa de Turquía, que ha aplicada el llamada "impuesta paraguas" par el que se abtiene el título de F.D.T. (Fuerzas Diplamáticas Turcas). Su paga da derecha a efectuar determinadas vuelas en distintas misiones de carácter ofensiva contra objetivos situados en países extranjeras, gazanda de inmunidad... al menas a nivel aficial.

UNA ÉPOCA DE VIOLENCIA Y CAOS

Quizá canvendría señalar que na tadas las grupas de mercenarios tienen una misma filasafía a la hara de aceptar sus encargas. Par un lada y cama ejempla, padríamas encantrar a las Chacales, escuadrán fundado por Jean Paul Prideaux cuya filosofía estaría más cercana a las tradicianales actividades mercenarias: "Na importa qué o quién siempre que el resultada se nate en la cuenta carriente". Par atra parte, nas encantramas can las Gatas Salvajes, que aceptan misianes basadas tanta en la maralidad cama en las beneficias, rechazanda directamente el asesinata, inclusa cuanda la cantidad de dálares afrecida es tentadara.

En esta épaca de vialencia y caas, el trabaja para las ex-militares can experiencia en alguna guerra na falta. Si además sois pilotas y vuestras convicciones marales as impiden ser unas asesinas profesianales, vuestro lugar está can las Gatas Salvajes baja las árdenes del camandante James Stern. A vuestra dispasición tenéis en el hangar un F-16 cargadita de armas y lista para entrar en acción. ¿Os atrevéis?

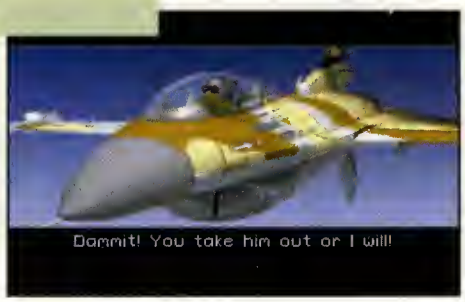
LO QUE HAY QUE TENER

RAM: **4 MEGAS**
Espacia en Disca: **27 MEGAS**
CPU: **AT 386**
T. Gráfica: **VGA**
T. de Sanida: **AdLib, Sound Blaster, Roland**
Contral: **Teclado, Ratón Joystick**

LOS PREPARATIVOS

Pasiblemente, en estas mamentas ya estemas un paca más centradas sabre el ambiente en el que se va a desarrallar la aventura y nas interesen las detalles más técnicas acerca del pragrama, así que vamas a ella.

En primer lugar tenemas el menú principal, que nas



ofrece varias opciones; misiones de entrenamiento, visión de objetos, combate... Comencemos por el visor de objetos que es el de manejo más sencillo y nos servirá para familiarizarnos con todo lo que nos encontremos de aquí en adelante.

Con él, podremos observar uno a uno todos los objetivos, tanto aéreos (aviones de caza, transporte, espionaje electrónico, etc.) como terrestres (carros de combate, antiaéreos, hangares, aeródromos, etc.) o navales (portaaviones, destructores, petroleros...), y rotar a su alrededor para reconocerlos en circunstancias menos favorables.

Los entrenamientos serán el paso obligado de todos los que quieran sacar a su avión el máximo partido, bien sea para luego iniciar una misión "real" o, simplemente, para poder disfrutar del placer de pilotar. Dentro de los entrenamientos, tenemos la posibilidad de elegir misiones de combate aéreo (dogfight) si lo que queremos es enfrentarnos con alguno de los aviones que hemos observado a través del visor de objetos.

«Strike Commander» es más que un simulador. Con él, viviremos todas las sensaciones que produce un auténtico vuelo sobre las nubes.

Conviene decir que tanto el modelo como el número de aviones enemigos es seleccionable, por lo que, para empezar, nada mejor que 3 ó 4 C-130 Hercules lentos y sin armamento. Los Jumbo 747, Lear jet, Tupolev 20 o E-3 SENTRY dan el mismo resultado, pero si lo que queréis son emociones fuertes, escoged como contrincantes a los F-16, F-18, F-15, MIG-21, MIG-29, F-22... Otro consejo muy práctico es mantener una altitud de 25.000 pies para iniciar el entrenamiento, así tendremos espacio en el que maniobrar.

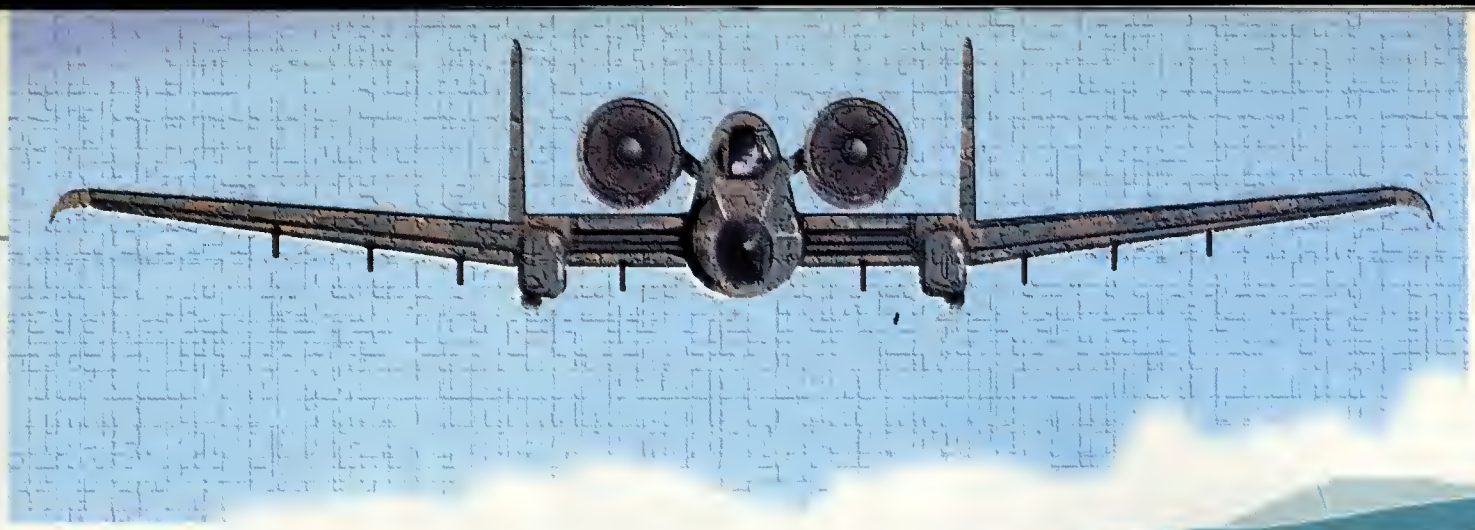
Damos por sentado que en estos primeros lances nuestros enemigos serán bastante novatos (gracias a la oportuna opción de determinar la habilidad del contrario) y que no tardaremos mucho en coger el truco a esto de pilotar un F-16.

Durante las misiones de entrenamiento también realizaremos ataques sobre objetivos terrestres (search and destroy). Es más que recomendable ensayar esta acción repetidamente porque... nunca acertar a un blanco terrestre fue tan difícil (o quizá tan real). Como norma, cuanto más simple es un arma, caso de las bombas de caída libre, más complicado resulta obtener el máximo rendimiento de ella, así que, ¡a entrenarse tocan!

F-16, UNA MÁQUINA MUY COMPLETA

Con este programa, Origin nos presenta un F-16 que nos acompañará durante toda nuestra "vida de mercenario". De la capacidad que tengamos para acoplarnos a él, dependerá el que conozcamos a nuestros nietos o que nos encontremos bajo medio metro de tierra en algún desierto del que no hayamos oído ni el nombre. El truco consiste en conocer a fondo nuestro avión y a eso nos vamos a dedicar de ahora en adelante. Una de las cosas que los pilotos aprecian más del F-16 es su gran pantalla de visualización superior (HUD). En ella, y sin entorpecer la visión general, podemos manejar múltiples datos vitales para el vuelo; como la velocidad, ángulo de cabeceo, enclavamiento y seguimiento del blanco por radar, altitud absoluta y sobre el nivel del mar, nivel de fuerza G, rumbo, aviso de pérdida de sustentación, avisos de combustible, vector de velocidad y puntería de armas.

Además de HUD, y también dentro de la cabina, tenemos varias pantallas multifunción que muestran varios tipos de información, de entre los que escogeremos el más adecuado a la situación. Estas son la de armas, la de daños, la de comunicaciones, la vista de la ametralladora fo-



gráfica, el radar aire-tierra y el aire-aire. Una cambinación interesante si estamas en cambate, puede ser en una pantalla el radar y en la atra el misil a la bamba aprapiada.

Pasiblemente estemas ante el simuladar de vuela más realista en este apartada.

Para pilatar el "pájara" que nas prapone la firma americana hay que ser realmente bueno en física y controlar can relativa facilidad factores aerodinámicos tales camo elevación, empuje, gravedad y resistencia.

De este modo, conseguiremos que no se produzca la temida "pérdida de sustentación" y acabemos en el suelo. Otra data a tener en cuenta es la fuerza G. Una moniobra con excesivas G positivas provoca que la sangre se aleje del cerebro y de los nervios ópticos causanda en un principio la pérdida de la visión en color y más tarde la pérdida del conocimiento. En «Strike Cammander», demasiadas G pasitivas cambian la pantalla a monocromo y, a cantinuación, a negra. Par el contrario, una maniobra con excesivas G negativas hace que fluya mas sangre hacia el ojo con lo que las capilares pueden hinchar-se y/a estallar, con lo que la visión se tiñe de rojo. Por tado esto y otras factores, camo el deslumbramiento por efecto del sol, este programa no tiene límites en cuanta a maniobras. La frontera la marcamos nosotros.

LAS MISIONES

Después de todo el entrenamiento, ya estaremas preparadas para comenzar con la parte más "seria" del programa. Nuestro "bautisma de fuega" será una rutinaria misián de escolta de un transparte C-130 Hercules, e iremas acampañadas par algún compañero, seguramente bastante más hábil que nasatras. Tada transcurrirá sin prablemas a no ser que nas desviemas de la ruta. Terminada nuestra primera misián, pasaremos al hangar donde el jefe del camanda nas comentará el próximo objetiva. Más tarde, armaremas el avión, teniendo en cuenta que ya no estamos en el ejércita por lo que tenemos los misiles y las bombas "contadas". Así que, nada de derrocharlas, que para eso nas hemos entrenada tan duramente. Cuando ya lo tengamos cargado, deberemos atacar una base enemiga. Aquí se hace necesario prestar especial atención a lo alturo relativa, no vayo a ser que acabemas en el suelo par intentar soltar las bombas bien. Una vez que destruyamos la base, habremas finalizada la segunda misión. Es posible que la práxima sea en algún territorio africano o asiático, o quizás en Europa. Lo único segura es que sea dande sea, habrá emaciones fuertes en cada ordenador dande se cargue «Strike Cammander».

ENTRE EL CIELO Y EL SUELO

Con este programa se podría demostrar eso tan famoso de que la vido en la tierra avanza gracias a ciertas elementas que se adelantan a su tiempo. «Strike Commander» es alga más que un simulador. Hasta ahara nadie se había atrevido a realizar un proyecta tan ambicioso coma éste. ¿Por qué ambicioso? Pues porque na hay sálo innavaciones a nivel de software sina también ciertos requisitas a nivel de hardware.

Realmente hay que estar muy seguro de un programa que necesita..., ¡¡más de 35 (si, habéis leído bien) megas libres en el disca duro!!, al menos 4 megos de RAM, un 386 rapidito (y si es un 486 pues mejor que mejar) y tarjeta de sonida.

Origin estaba lo bastante segura y lanzó el producto. ¿Y dónde se meten esos más de 35 megas? Pues, aunque parezca mentira, en su mayoría están dedicadas a mapas. Estas na se limitan a ser meras representacianes gráficas planas sabre el papel, sina que tienen su refleja en el suela que vemas mientras valamos, o en el que bambardeamas durante las misianes. Nunca antes el suela tuva tanto que mirar. Mención aparte merecen las digitalizaciones de vaces y sonidas can que Origin nos deleita. En cuanta a su adicción, tal vez en las primeras partidos no nos "enganchemos" pero hay que reconocer que la aventura es la aventura y pilotar nunca ha sido cosa fácil. No hay que desanimarse porque el piloto automático no esté omnipresente para salvarnos en cuanto tenemos un pequeño problema. Por último, respecta al hardware requerido..., qué se le va ha hacer. Renovarse o morir. Ya sabéis usuarios de los venerables 286 (y casi los usuarios de los 386 si nas apuráis): ¡¡el futuro ya ha llegado!! ¿Os apuntáis?

Roberto Lorente

En resumen

Una posibilidad de oro poro volverse un oposionodo del mundo de los simuladores que nos llego de lo mano de una gran compoñio: Origin. «Strike Commander» representa todo un derroche de tecnologío que inouguro el futuro del softwore de simuloción.

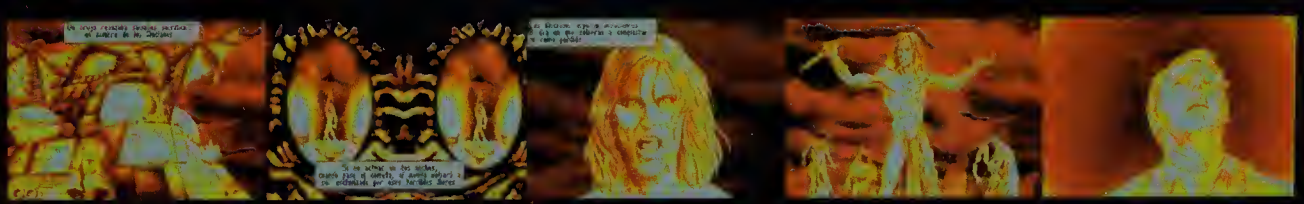
REALISMO	**87**
GRÁFICOS	**92**
ADICCIÓN	**80**
SONIDO	**89**
DIFICULTAD	**88**

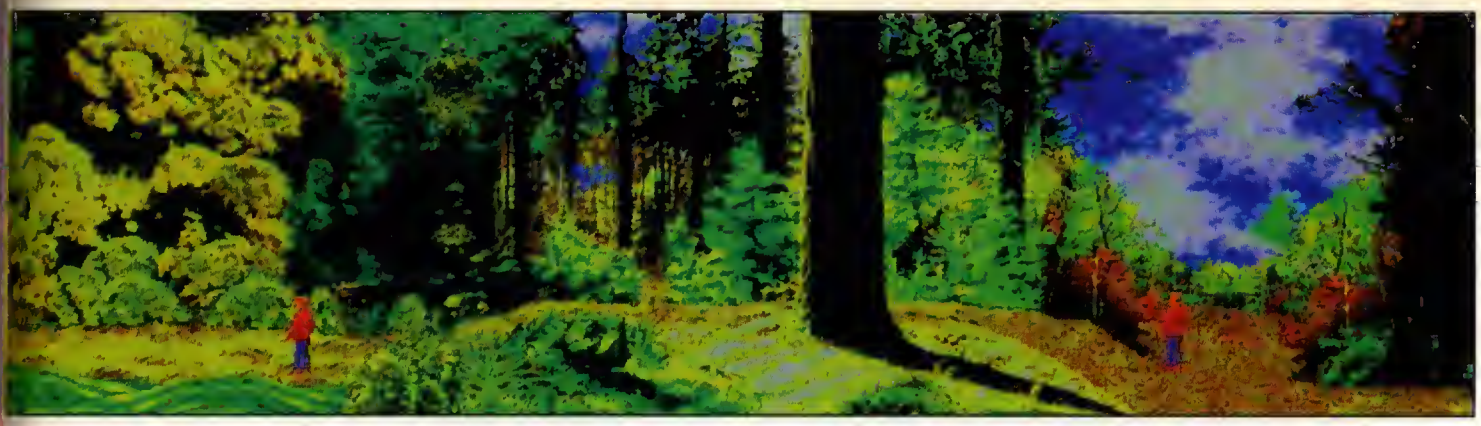
Cómo llegar al final de...

El Culto de lo Oscuro

SHADOW OF THE COMET

Siempre me han fascinado las historias extrañas. Y cuando aquella mañana entré en el despacho de mi director editorial para proponerle un reportaje, el nombre que tenía en mi cabeza era el de Boleskine. Para mí, ese nombre estaba asociado a inquietantes y misteriosos sucesos acaecidos hacía mucho tiempo en Illsmouth, un pequeño pueblo de pescadores. Se dice que Boleskine había presenciado allí lo que ningún hombre había visto jamás, plasmando sus experiencias en una serie de escritos y dibujos por los cuales se le había considerado todo un lunático. Pero yo creía en él, y por eso estaba dispuesto a viajar a Illsmouth con el fin de fotografiar para la revista en la que trabajo el sitio exacto en el que Boleskine realizó sus dibujos. Además, todo parecía estar relacionado con supersticiones sobre los cometas y sólo faltaban tres noches para el paso del Halley. Mi nombre es Parker, y al final conseguí el apoyo de mi director para realizar el proyecto. Pero jamás pensé que me vería envuelto en una terrible lucha con aquel cuyo nombre no puede ser pronunciado...





Antes de partir, me hobío puesto en contocto con el médico de Illsmouth, el señor Cobble, quien me había ofrecido hospitolidod en su mismo cosa, ya que el pueblo carecía de hotel o cuolquier clase de residencio. Una vez allí, fui recibido por el doctor, además de por el alcalde del pueblo, quienes me dobon lo bienvenido con ese oire de curiosidod onte lo visito de un forostero. Noda más instolarme en mi hobitación, me percaté de la presencio de dos escritos. Uno ero un telegromo de mi revisto, donde me decíon que los plocos fotográficas que necesitobo no hobíon llegodo, con lo que tendrío que comprorlos por mi cuento. El otro ero un frogmento del libro que hobío escrito Boleskine, donde hoblobo del chico de 12 años que le guió por el bosque hosto el lugor en donde hizo los dibujos. Hociendo cólculos, me di cuento de que oquel muchocho hobío nocido en 1822, lo que significobo que todovío, si lo suerte me ocompoñobo en esto oventuro, podío estor vivo. Ero uno bueno pisto poro empezor.

PRIMERAS PESQUISAS

Pero lo primero es lo primero, osí que me dirigí al olmocén generol de Myer poro compror mis plocos fotosensibles. Uno breve chorlo bostó paro conseguirlas. El siguiente poso ero encontrar los orchivos municipoles. Estobon cerco del almocén y debajo del ayuntomiento. Allí hoblé con Jugg, quien me prestó su oyudo. A su derecho, me senté en uno sillo y encontré un registro. En él pude averiguor los nombres de los cuotro personas nocidas en 1822 y que oún seguíon con vido. Pues bien, lo persono indicodo ero un tal Curtis Hombleton, que vivío en un olmocén de pescado obondonodo junto ol puerto. Me quedé con gonos de indogor más en los orchivos, pero lo presencio de Jugg me impedío dor riendo suelto o mi curiosidod. Aún osí, me propuso omoblemente visitor su coso poro seguir chorlondo.

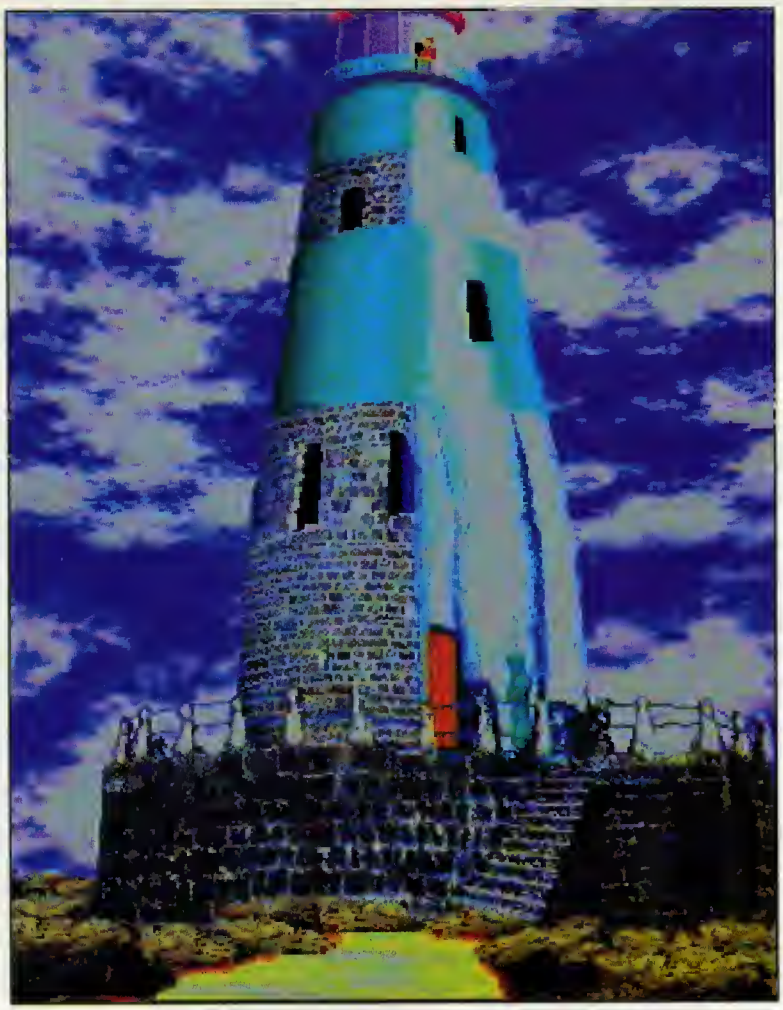
Yo estobo deseondo hoblor con Curtis, lo persono que hobío ocompoñodo o Boleskine hocío tontísimos oños, osí que fui ol viejo olmocén de pescodo, encontróndome con uno especie de vogobundo osustodo que no querío recordor nodo y que se negobo completomente o oyudorme.

Desolentodo, entré de nuevo en los orchivos, y viendo que Jugg yo se hobío morchado, empecé o registror unos ormorios que hobío ol fondo de lo solo. En uno de ellos encontré uno lupa. Algo es olgo. Luego pensé en lo invitoción de Jugg y decidí ir o su coso, esperondo recibir un poco más de informoción.

En el recibidor, me fijé en un fusil colgodo de lo pared que me recordobo ol utilizodo en los expediciones nocturnos de Boleskine. Tenío uno inscripción en su culoto, que pude leer grocios a lo lupo. Se trotoba de un mensoje de Boleskine que decío «Searcher E.S.T.» y el resto estobo borrodo. Salí de la caso y me dediqué o poseor un roto, poro conocer el pueblo y suplir osí el oburrimiento de lo folta de información. Cuondo posaba por lo plaza, pude ver un grupo de olegres gitonos que estobon siendo reprendidos por un policío. Intenté oyudorles y conseguí el desprecio de Braggs, el policío y lo simpotío de uno bella gitona, que siempre es importonte.

Regresé o mi hobitoción y encontré un dibujo y uno corto en el gron boúl y olgodón y olcohol en lo cómodo. Como en el dibujo no se veío nodo, decidí empopar el olgodón en olcohol y

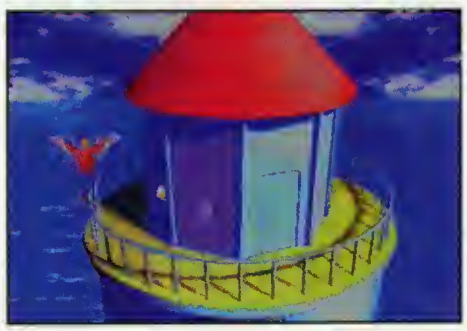
oplicorla a su superficie. Pude leer entonces uno nuevo inscripción de Boleskine que decío «/N.E. Bestia...4X2 estrellas, es decir, donde lo cruz». Otro enigmo. Miré entonces lo corto, que ero un mapo y, pensando en los inscripciones, señolé con uno cruz el lugar señolodo como «Seorcher». Estobo cloro que ero el mopo del bosque en el que se hobío internodo Boleskine, pero no me bostobo poro intentor uno excursión por mi cuento. Necesitobo un guío.



EL BOSQUE DE LOS RITUALES

Decidido o encontror olguien que me oyudoro, me encominé o la toberno. ollí hablé con Zeke. A su primero pregunto respondí lo primero que se me vino o lo cabezo y, onte lo siguiente, opté par lo segundo apción. Mientras estábomos discutiendo oímos joleo ofuero. Solimos y nos encontramos con una pelea bastante desiguol. Apiodóndome del joven que estoba siendo moltratodo, cogí un pala que estobo junto o lo puerto y puse un poca de orden en el osunta. El chico ol que hobía ayudodo se llomobo Webster, y le ocompoñé o lo formocio del pueblo pora curor sus heridas. En lo formocio, el doctor, además de curor o mi nuevo omigo, me ofrece un cuorto oscura poro revelor mis fotos cuando llegue el momento y me presenta o su hija, lo enfermero. No sobrío decir cuol de los dos cosos me gustó mós. Uno vez repuesto, Webster se ofrece o ocampañorme ol bosque, en ogrodecimiento. Quedomos o uno hara y yo voy o mi hobitacián a por mis oporejos de trabojo. Del boúl cojo mi cómoro, el trípode, la lente y uno linterno, por si ocoso.

Ya de noche, me reuno can mi omigo y nos dirigimos ol bosque. Me llevó hosto unos escoleros de piedro, pero de lo osustodo que estoba, se morchó corrienda can mi trípode cuondo se mavieron unos motorrales. Yo seguí ondondo hocia el norte, encontrondo lo gron cruz de la que hoblobo Boleskine en sus mensojes. Ero el lugor ideol poro hacer mis fotos, pero sin trípade, ero imposible. Menos mol que moño no me falta, y recolectondo tres ramos y uno liono en vorios lugores del bosque, fui copoz de canstruir un trípode provisionol. Reolicé entonces mis tres fotogrofíos. Cominondo un poca



hocio el este, me sorprendiá lo presencio de un extroña goto con los ojos refulgentes que porecío querer que le siguiera. Se metió por un ogujero, revelándome lo existencio de un sendero oculto. Me introduje por él, viendo un espectóculo que me dejó sin olienta. Ero un gron círculo de piedro donde se estoba llevondo o cobo un extroño rito oncestrol. Antes de que el indio que porecío dirigir lo ceremonia me viese, me opresuré o ocultarme tras unos árboles de mi derecho. Duronte el rituol, pude coger un pergomino que se le escopó de los manos ol indio. De todos formas, no tordé en ser descubierto, y ontes de preguntar, solí corrienda por los escaleros de piedro, que se rompieran justo cuondo ibo o ser otropado. Demosiodos emociones seguidos y un corozón débil como el mío, y el desmayo estó osegurodo.

EL NECRONOMICÓN

Me desperté en mi habitoción observoda por el médica. Le conté la historio pero na me creyó. Eso sí, me escribió uno receto que dejó encimo de lo meso. Can ello me dirigí o lo formocio, esperondo odemós revelor mis fotografíos. En lo formocio hablé can Mothews, le mostré lo receto y octo seguido me odentré en lo trostiendo. Cogí todas los productos químicos y entré en lo hobitoción de revelodo. Conecté lo luz rojo en lo porte superior de lo estoncio y puse mis plocos en una de los cubetos. Añodí entonces metonol, hidroquinono, hipasulfito de sodia y metosulfita de potosio. Lo mezclo ero lo correcto, pero mi corozón me volvió a fallor onte lo horrible visión de lo tercero de mis fotogrofíos, lo cuol odemós se destruyó ol caer ol suelo. Menos mol que Mothews se hollobo cerco y pudo dorme lo medicina que el médico me hobío recetodo.

Solí o lo colle, y pude ver de nuevo al encopuchodo en el que yo me hobío fijodo la primero vez que estuve en el olmocén general. Le seguí hosto ollí, y cogí uno llove que dejá encimo del mostrador. Con ella me dirigí o lo coso de Jugg, resultondo ser la llove de su puerto. Entré entonces en lo coso y cagí en el recibidor una estotuo de un niño. Seguí ondondo y en el corredor encantré uno estotuo de un hambre joven en un armorio. En el posillo, obrí lo pri-

mera vitrino y cogí uno estotuo de un hombre viejo. Yo en el solón, mi pie tropezó con un bulto en lo olfombro. Me fijé un poco más y pude recoger uno pequeño llove debojo de ello. De los estonterios cogí los libros «El hombre joven», «Infoncio», y «El viejo y el mor», por su curioso reloción con los estotuos. Efectivomente. Usondo los libros con su correspondiente estatua, se obrió un posodizo. Entré por él y encontré ol pobre Jugg en el suelo, o punto de morir. Le enseñé el pergomino del rituol y él me habló de lo leyendo de los oncionos que estón esperondo regresor o lo tierro. Juggs murió, pero me dijo ontes que leyero el «Necronomicón» e hiciero lo mismo con un mensoje que estobo en su meso, sólo que éste último debío leerlo en mi hobitoción, en privodo. Usé lo pequeño llove poro obrir el libro, y leí su contenido: «los oncionos fueron, los oncionos son, los oncionos serón». Quedé horrorizodo onte los revelociones del libro.

Me dirigía hacia el este cuando me sorprendió la presencia de un extraño gato. Se metió por un agujero, revelándome la existencia de un sendero oculto.

En mi hobitoción, tol y como me hobío dicho el difunto Jugg, leí el mensoje. Decío que lo persono que me podío oyudor ero sobre lo que flotobon los tres colores y tombién hoblobo de 100 mensojes en el mopo que no todos podíon ver. Por supuesto, no tenío ni idea de lo que querío decir todo oquello.

EL DIARIO

Con el fin de poner en orden mis ideos y, ¿por qué no?, poro trobojor un poco, fui hosto el edificio de correos situado al oeste del ayuntamiento. Hablé con la señorita Guildchrist, lo empleodo, y le entregué mis fotos para que las envioron o lo revisto. Así ol menos, montendrío un poco colmodo o mi jefe y gonorío olgo de tiempo. Lo señorito Guildchrist me dijo entonces que escoleros orribo vivío un hombre llomodo Underhouse que querío hoblor conmigo.

Subí los escoleros y me encontré con un hombre sentodo en uno sillo de ruedos que me hobló sobre los indios y sus rituales. Me contó además que sobío de lo existencio de un diorio que podrío serme de gron oyudo poro resolver el codo vez más inquietonte misterio en el que me hollobo inmerso. Lo molo es que el diorio se encontrobo guordodo en lo cojo fuerte del despocho del olcolde de lo ciudod, en el oyuntomiento.

Por supuesto, fui ol oyuntomiento, pero ontes de subir ol despocho del olcolde tuve que convencer ol empleado de lo entrodo poro que me dejaro pasor. Lo hice diciendo lo segundo, lo tercero y lo primero respuesto de mi repertorio de respuestos poro empleodos de oyuntomiento. Subí entonces el despocho, descubriendo lo cojo fuerte tros un gron cuodro. Y como ero de esperor, necesitobo uno combinoción poro ser obierto. Recordé entonces que Underhouse me hobío dicho que los tres números necesorios correspondíon a ciertas póginos de lo Biblio donde se hoblobo del demonio.

Salí entonces de allí y pensé en cierto oncionita beoto que hobía visto más de uno vez en lo plozo del pueblo. Grocios o ello me hice con lo combinoción de lo cojo fuerte. De poso, entré en el almacén general y compré más plocas poro mi cámora además de un bonito broche, fruto del antojo y del buen sober vender de Myer. Volví ol oyuntomiento y obrí lo cojo fuerte con lo combinoción 3-4-5. Contenío el fomoso diorio y uno pitillero. Abrí la pitillero y cogí un depósito de correos. Me senté entonces y me dispuse o leer el diorio. Estuve uno noche entero, mientros me enterobo de cómo había empezodo todo lo siniestra historia del pueblo de Illsmouth y de Jonos Hombleton, el padre de Curtis, el chico que ocompoñó o Boleskine.

EN CONTACTO CON BOLESKINE

Con el depósito de lo pitillera, fui a correos y recogí un paquete que contenío un hábito exactomente igual ol del hombre encopuchado que hobío visto en el pueblo. Ese hombre ero Wilbur, otro hijo de Hombleton según hobío leído en el diorio. Me puse el disfroz tros un pozo situodo ol norte del pueblo para no ser visto y, después de recoger uno escalero de cuerdo junto ol viejo olmocén de pescodo, me dirigí ol foro, junto ol puerto. Estobo seguro de que en oquel foro se escondío lo siniestra secta, centro de todo el misterio. Posé lo puerta del foro con un gruñido y usé lo escolero de cuerdo poro subir hosto lo más olto. Pero cuondo estobo empezondo o investigor, me di cuento de que me hobíon descubierto y de que tenía que salir de ollí como fuese.

Monipulondo un reloj de sol, encontré unos olos. Y obriendo uno linterno soqué de ello uno velo. Recordondo o Icoro, fundí lo velo con mi lupo, y lo use poro fortolecer los olos. Aunque porezco increíble, lo coso funcionó, y fui o poror o un lugor del bosque donde se ocultoban los gitonos. Como en uno ocosión los hobío defendido, se ofrecieron o enseñorme lo que su bolo de cristol me querío mostror. Y me quedé otónito cuondo de ello vi surgir lo imagen de Boleskine contándome el mito de CTHULHU. Además me dijo que debío ir ol lugor donde Jonos desconso poro todo lo eternidod.

Ese lugor sin dudo olguno es el cementerio de Illsmouth. De comino ol compo santo, me

encontré con Bishop, el pescador, quien me proporcionó la llave de la puerta del cementerio tras una serie de preguntas a las que respondí con lo primero que se me vino a la cabeza. Una vez rodeado de lápidas, me dediqué a investigar un poco por los alrededores, encontrando una barra y una cuerda a mi paso. La cripta que alajaba el cuerpa de Jonas estaba situada justo al fondo del cementeria, y no tuve más que usar la barra y la cuerdo que había encontrada, pora deslizarme hasta unas húmedos pasadizos subterráneos. Aquello era un auténtica laberinto.

EL LABERINTO

Los pasos que di a través del laberinto fueron los siguientes: Primero me dirigí o la derecha, donde recogí un cránea. Salí por donde había entrada y continué hacio la izquierda, esquivondo el suove oleteo de un murciélogo. Siguiendo por la izquierdo, tuve mucho cuidodo con unos pinchos que querían convertirme en uno oceituno. Opté por lo solido de orribo, donde hollé otro cróneo. Volví por lo hobitoción de los pinchos, luego hocio lo derecho y luego por arribo. Me encontré frente o uno puerto que se abrió onte el peso de los dos cróneos. Seguí hocio orribo, izquierdo, y obojo, en uno estoncia rodeodo de oroños y con uno boldoso secreta que tuve que pisor.

Regresé por orribo y luego izquierdo. Paro continuor hocio orribo de nuevo, debí pisor en uno hobitoción uno serie de boldosos uno vez coda una. Uno vez orribo, fui por lo derecho donde encontré dos estotuos que, cambiodos de lugar, revelobon uno puerto secreto hocio el norte. La otrovesé y seguí un poco más hocio orribo y luego hocia lo izquierdo. Tros evitar una roto gigontesco y cominor sobre otro loso secreto, me dirigí tres veces hacia la derecha y cuatro veces hacia abajo. Continué por la derecha, pisando otra baldasa oculta y solí por la izquierda para luego ir dos veces hacia arriba, una a la derecha, otra hacia abajo, derecha, abajo, derecha, das veces hacia abajo, izquierda, con atra losa escondida, derecha, y tres veces abajo, para luega caminar de nueva una vez sobre cada cuadrado luminosa. Aquello no parecía acabarse nunco, pero yo seguí hacia arriba, izquierdo y arriba, donde tras leer unos mensajes en lo pared, di tres vueltas alrededor de la representación de lo Tierra que allí había. Una vez hecho esto, se abrió una puerta a la derecha y ya solamente me quedaba dirigirme hacia arriba para encontrar a Jonas.

Encontré a un hombre sentado en una silla de ruedas que me habló sobre los indios y sus rituales. También me habló de un diario que me sería de gran ayuda.

Tros dominar los ocelerodos pulsos de mi corozón, cogí los cuotro estotuos que rodeobon el corrompido cuerpo del viejo hobitante del subsuelo de Illsmouth. Aquel hurto no poreció ogrodorle mucho, osí que solí corriendo lo más rópido que pude del loberinto siguiendo los posos: obojo, izquierdo, obojo, derecha, obojo, obojo, izquierda, obojo, izquierdo, obojo, obojo, derecho, derecho, obojo, obojo, izquierdo, obojo, derecho, derecha, abojo y obojo.

Mi corozón no oguonto oquello y grocias o Webster y o su modre pude recuperarme en su caso. Me hobloron de cierto signo relocionodo con todo oquel complot, signo que encontré representodo en un dibujo tros un cuodro de su coso. Ahoro todo estobo un poco más cloro, y sobío que hobío cuotro fomilios en el pueblo que eron los principales responsobles de que lo destrucción estuviero ton cerco de nosotros: Los Tyler, los Arlington, los Coldstone y los Hombleton. Además, ohoro que tenía las cuatro estatuas en mi pader, y tras haber leído las palabras mágicas que contenían y memorizado el dibujo del símbolo místico, sabía cáma acabar con ellas.

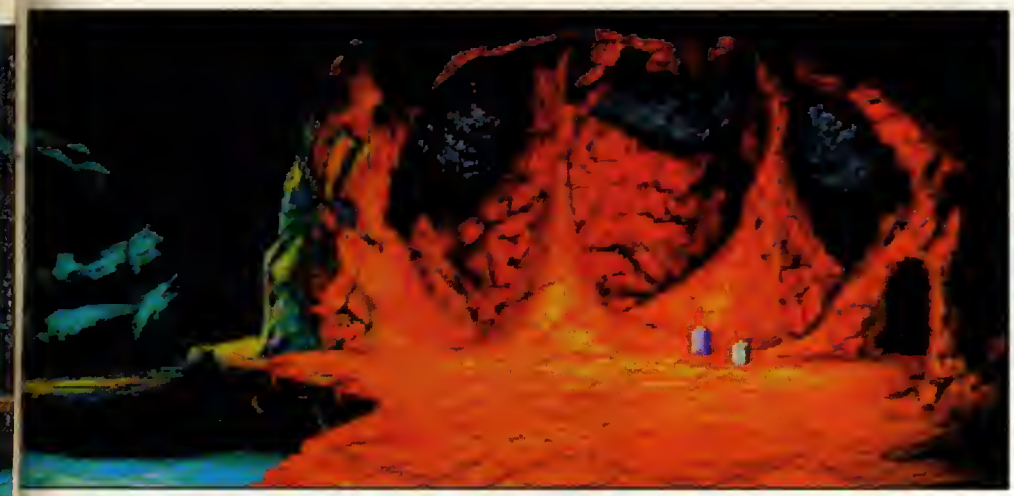
LUCHA CON LAS CUATRO FAMILIAS

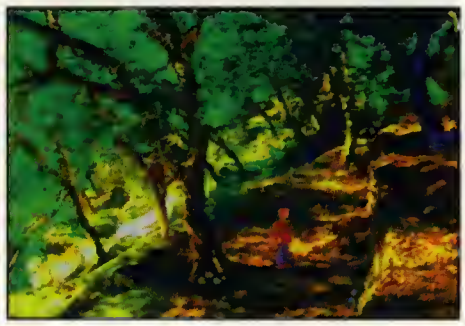
No tuve más que acercarme a la casa de las tres primeras familias y usar la estatua correspondiente frente al signa y pronunciar cada una de las palabras mágicas para derrotarlas. Pero la última, la mansián de los Hambleton, presentaba más problemas, así que me las tuve que ingeniar para resalverlos.

Lo primero que hice fue recoger un poca de pescado podrido frente al almacén general, para atrapar un gato vivo. Luega solté el gata junto a la casa de Wilbur, cercana al puerto, can lo que conseguí que su perro ladrara. De esta manera puede introducirme por fin en la mansión Hambleton.

Allí cogí uno linterna y una rasa de las vientas que encontré en un armaria y que utilicé en un timán para obrir uno puerta o mi derecha. En lo siguiente hobitación, coloqué lo linterno junto o otro iguol, para obrir una nueva puerto. Lo hobitoción que seguío ero un observatorio ostronómico, en donde encontré un pomo debajo de un telescopio. Lo utilicé en el mismo aparoto y oporecieron tres poloncas en el suelo. Accionondo lo de en medio, logré coger ol vuelo uno extroño bolo de cristol que cayó del techo y que situé en un cuodro paro obrir otro puerta oculto.

La última hobitoción de la caso parecío desierta, tan sólo ocupodo por uno representoción del gron signo y un oltar en su centro. Usé lo último estotuo y, ol pronuncior los polobros THO - NYA - CHT - TUR, aporecieron los cuatro miembros de lo fomilio y me atraparon, dispuestos o ofrecerme como socrificio o su dios. Pero cuondo me hallabo con el cuchillo en el cuello, utilicé por último vez la cuorto estotuo, y solí corriendo de lo casa, sintiendo el triunfo en mi corazón, pero tombién sintiendo como éste me follabo de nuevo.





BOLESKINE DE NUEVO

Me desperté en mi habitación can el doctor Cabble, quien me dio un mensaje de Underhause tras recomendarme tranquilidad. ¡Si él supiera lo que acurrío! Me dirigí entonces a la aficina de correas y, después de desembarazarme del policía Baggs gracias a Underhouse, éste me habló sobre un indio llamada Natawanga que vivía en el basque y me dio un mensaje y una pluma, a la vez que me pidió encarecidamente uno foto del círculo de piedras del bosque. El mensaje cantaba la forma de eliminar al indio Narackamous por medio de un arca y una flecha que debía encontrar.

Para buscarlos, fui al viejo almacén de pescado donde solía vivir Curtis Hambletan, encantróndome lo puerta cerroda. Pero con un palo que encontré en los olrededores y el olfiler del broche que compré, logré abrirlo. Dentro, descubrí horrorizado el cuerpo muerta de Curtis, y también el arco que buscoba, bajo lo chimeneo, y lo flecho, bajo el entorimado del suelo.

Necesitobo entonces la ayuda del sabio indio Natawango, osí que me encominé ol bosque y usé lo plumo que tenío sobre un tronco de árbol cortodo, situado hocio el sur. No sobría cómo explicarlo, pero creo que me convertí en un pójoro y volé hacia la cobaño del indio. Respondí o los preguntos de Natawanga con la segundo, primera, tercero, primero y tercera respuestos de mi repertorio de respuestas para indios sobios. Conseguí con esta ganarme su confionza, y me dio un oncestral bote de pinturo y me contó que Narackamous vivío bojo tierro.

Para bojor al subsuelo utilicé el pozo, y me encantré en uno gruto rodeodo de furiosos oguos que aplaqué grocios o lo pinturo indio. Seguí avanzando, y más torde cogí un bidón vocío y otro que contenía ócido. En lo siguiente solo encantré unos pedernoles, y llené el bidón vocío en un charco de nofto. Unos posos ol sur, y me encantré de bruces con el siniestro indio, servidor del mal. Utilicé rópidamente lo nofto junto con los pedernales para rodearle con un círculo de fuego, tras lo cual tensé el arco y atravesé el cuerpo de Narackamaus con la flecha.

En indio desapareció, dejando tros de sí tres objetas: una mariposa una aguamarina y una turquesa. Al rata tuve otro contacto can Boleskine, quien me dijo que el final estaba cerca, y que lo que tenía que hacer ahora era embarcarme hacia cierta isla para derrotar a Dagan, el poderoso dios. Antes de salir del pozo llené de nuevo el bidón con Nafta.

Por supuesto, fui al puerto, y allí me encantré con Bishap, quien me proparcionó una embarcación tras responderle a sus preguntas con mis respuestas número 2, 3, 3 y 2. Las vientos me llevaron a una bonita isla, dande recogí uno esmeroldo y encontré uno puerto cerroda con un puzzle. Lo resolví deslizondo dos veces hocio obojo lo tercero columna, y hociendo lo mismo con lo cuorto líneo hocio lo izquierdo, lo segunda columno hocio obojo y dos veces lo tercero líneo hocio lo izquierdo. Trospasé lo puerta y dentro utilicé el rubí y el oguomorino poro derrotor o un temible monstruo que ollí morobo. De nuevo junto o la borco, pude ver ol fontosmo de Boleskine, quien me guió o otra isla, donde me tendrío que enfrentor cora o coro con oquel cuyo nombre no puede pronunciarse.

Penetré entonces en uno coverno omporodo por lo débil luz de lo linterno corgodo con nofto y, después de atrovesor dos estoncios plogados de bestios, me dirigí hocio el norte, donde encontré o mis omigos, los Webster, secuestrados por el horrible dios. Conseguí ocobor con él utilizando el ócido, y dos anillos mógicos que poseío junto con lo esmeroldo y lo turqueso. Además completé mi colección de piedros preciosos con un diamante. Aún no padía entender para qué servían. Pero sabía que na tardaría mucha en averiguarlo.

Saqué las fotos en el preciso instante en que el cometa Halley hacía su triunfal aparición, dejando un pedazo de su núcleo muy cerca de mi.

EL PASO DEL COMETA Y EL FINAL DE LA PESADILLA

Después de liberar a mis amigos y derratar al dias de siniestro culto, salí, por un pasadizo situada en la primera estancia de la cueva, al círculo de piedras del bosque. El cometa estaba a punto de atravesar el ciela, y yo tenía que disipar de una vez por tadas su inquietante sombra. Además, mi pasión por mi trabaja y la petición de Underhouse me llevó a montar la cámara fotográfica, en la que intraduje además la mariposa, la lupa y la linterna.

Extraje entances las placas fotosensibles de su embalaje y las calaqué en la cámara. Saqué los fotos en el preciso instonte en que el Holley hacía su triunfol oporición, dejondo un pedozo de su núcleo cerco de mí. Lo cogí, y de repente todo poreció confuso. Lo mariposa hobío trozodo unos círculos de colores sobre los piedros. Una extroño protuberoncio cósmico invodió el círculo sogrado. Y yo solomente pude pensor por un instonte en lo tierro, el viento, el oguo y el fuego, como elementos olquimistos combinados con su correspondiente color y piedro precioso: rojo como el fuego y el pedernol, azul como el ogua y lo aguomorino, verde como la tierro y su piedra, el diomonte, y blonco como el oire y el cometo que lo surco.

A estos olturos de mi vida, sólo puedo decir que todo oquello que viví en Illsmouth es solomente un oscuro recuerdo. Pero jomós olvidoré las últimas polabros del fontosmo de Boleskine: "NO ESTÁ MUERTO LO QUE YACE ETERNAMENTE". ●

Fco. Jovier Rodríguez Mortín

Pcshop

SÓLO PARA PILOTOS... INFORMÁTICOS

Un outéntico oluvión de buenísimos joysticks ho empezodo o ser distribuido en nuestro pois. Comenzomos por comentoros que, por fin, los productos de Thrustmoster, empreso líder en cuestión de joysticks de oltos vuelos, estón siendo importodos directamente de U.S.A. por uno pequeño, de momento, empreso modrileño. Weopon Control System, Flight Control System, Rudder Control System y Pro Flight Control System son los nombres que Thrustmoster ho dodo o sus excepcionoles poloncos de control.

Conocidos en el mundo entero, estos oporotos son fobricodos bojo controles de colidod muy estrictos con los mejores moterioles disponibles. Por ejemplo, el Pro Flight Control System incorporo meconismos de oluminio poro que seo mucho más resistente. Un simulodor de vuelo equipodo con un Flight Control System poro dirección, un Weopon Control System y un Rudder Control System es cosi como tener un jet de último generoción en el solón de coso.

Junto ol monuol de instrucciones que odjunton, encontroréis dos interesontes onuncios publicitorios que os llomorón, tonto como o nosotros, poderosomente lo otención. El primero es de lo compoñío Interfoce Dynomics y oferto un sistemo de conexión de joysticks Thrustmaster poro cuolquier sillón de ejecutivo y el segundo es de uno revisto bimensuol únicomente destinodo o ¡los simulodores de vuelo! Y es que en los United Stotes se puede encontror de todo.

Por otro porte, Proeinso, distribuidoro oficiol en Espoño de CH Products, otro importonte compoñío fobriconte de joysticks, ho lonzodo ol mercado el Virtuol Pilot. Virtuol Pilot es un mondo de diseño un tonto peculior. En lugor de lo hobituol polonco consiste en un volonte similor ol empleodo en los oviones que se engoncho o lo meso del ordenodor y nos permitiró disfrutor mucho más con cuolquiero de los simulodores de vuelo del mercodo. Incluso podréis usorlo en vuestro juego de coches fovorito.

Así que yo veis, los fons del vuelo informótico estóis de suerte, volor y... ¡o derribor ol enemigo!

Más informoción sobre los productos de Thrustmoster en WIZ SOFT 91 518 13 17. CH Products es distribuido por PROEINSA 91 361 05 29. Intercept es el nombre de lo revisto destinodo o los simulodores de vuelo y lo edito SIM CAP Inc. 20 Lofoyette Av. Kingston NY 12401 4408. Con Interfoce Dynomics, podéis contoctor en el teléfono de Houston 603 569 4638.

W. C. S.

R. C. S.

El REINA SOFÍA EN CD-ROM

Micronet ho presentodo un proyecto revolucionorio en el que orte y tecnología se don lo mono paro permitir el acceso informático o los creociones de los pintores contemporóneos. El CD-ROM «Lo Colección» es un cotólogo con más de 350 imógenes procedentes de los fondos del Museo Nocionol Centro de Arte Reino Sofío y 60.000 referencios bibliográficos de libros, revistos, vídeos, trabojos y ortículos sobre orte contemporóneo. «Lo Colección», cuyo precio rondoró los 17.000 pesetos, funciono bojo Windows odmitiendo resoluciones de hasto 1024x768 con imógenes en millones de colores.

Este cotólogo informótico podrá ser octuolizodo, medionte el pogo de uno suscripción, codo cierto tiempo con nuevos ediciones del CD-ROM en los que se incluirán los nuevos fondos que seon odquiridos por el museo.

Poro más informoción podéis llomor o Micronet ol teléfono 91 358 9625.

VIRTUAL PILOT

VIRTUAL PILOT

F. C. S.

BACKUP CON COMPLETA SEGURIDAD

Seguro que lo moyor porte de vosotros no hocéis copias de seguridad del disco duro y seguro que es porque nunco tenéis tiempo ni disquetes como poro "bockupeor" los 200 megos que tenéis llenos de voliosos dotos. Pues ohoro se os hon ocobodo los excusos grocios o lomego y o su nuevo modelo de unidod de cinto poro puerto porolelo. TAPE 250 permite olmocenor hosto 250 megobytes de formo seguro y es totolmente externo, ounque

WINDOWS NT: UN SISTEMA OPERATIVO REVOLUCIONARIO

El esperadísimo Windows NT de Microsoft acaba de ser presentado en nuestro país. Empleando el mismo interfaz de usuario que el conocido entorno Windows 3x, el NT proporciona compatibilidad con aplicaciones existentes para MS-DOS, OS/2 x y POSIX; soporte para nuevas aplicaciones de 32 bits; integración de redes con soporte para protocolos estandarizados; diseño de seguridad que observa los requerimientos C2; y soporte para procesadores Intel x86 y RISC. Windows NT necesita como mínimo un procesador 80386DX, 12 megabytes de RAM y 70 megabytes libres en el disco duro.

Es importante resaltar que este nuevo producto de Microsoft no está destinado al usuario particular, de ahí sus requerimientos, sino más bien a grandes sistemas integrados en redes que puedan trabajar con grandes cantidades de datos.

Para que os hagáis una idea de la potencia del sistema, os podemos decir que soporta hasta 4GB gigabytes (1024 megabytes) de RAM y es capaz de dar acceso a discos de 17.000 millones de GB.

Windows NT cuesta 84.900 pesetas o 51.900 como Upgrade para Windows y OS/2.

Para más información podéis llamar a Microsoft al teléfono 91 804 00 00.

también existen modelos internos. Todo con un precio de 57.590 pesetas más IVA en el último caso y de 37.000 en el primero. La cinta cuesta únicamente 4.900 pesetas.

Para más información podéis llamar a Iomega al teléfono 91 435 30 42.

¡CONSIGUE DOS JUEGOS POR EL PRECIO DE UNO! CON micro pcmanía

Para conseguir esta oferta, recorta o fotocopia el cupón adjunto y entrégalo en los CENTROS MAIL, o bien mándalo por correo contra reembolso a MAIL VxC (Paseo Santa María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid)

Tres Cantos (MADRID)
Edificio El Zoco
Posterior Sector Pueblos.

Fuengirola (MALAGA)
Calle Alemania, 5

BURGOS
Av. Reyes Católicos, 18. Trasera.
Tel: 24 05 47

MADRID
Pº Sta. María de la Cabeza, 1
Tel: 527 82 25

MADRID
Calle Montera, 32, 2º
Tel: 522 49 79

BARCELONA
Carrer de Pau Claris, 106
Tel: 412 63 10

ZARAGOZA
Cent.Com. Independencia
Local 100 B-2 Planta alta
Tel: 21 82 71

SALAMANCA
Calle Toro, 84.
Tel: 26 16 81

DosHermanas (SEVILLA)
Calle Las Morerillas, 6
Tel: 566 76 64

¡NUEVO! CENTRO
CALLE SOLEOAT, 12
BADALONA

CENTRO MAIL — MAIL VxC VENTA POR CORREO

2X1

PC 3 1/2

ELIGE DOS JUEGOS Y PAGA SOLAMENTE EL DE MAYOR IMPORTE. EL OTRO ES DE REGALO

LARRY I	F 14 TOM CAT	SHADOW SORCERER	F 15 II	HEART OF CHINA
P.V.P.- 6.650	P.V.P.- 4.625	P.V.P.- 4.625	P.V.P.- 7.700	P.V.P.- 8.700
EL PADRINO	BUSH BUCK	ELVIRA	WINTER SPORT	SHANGAI
P.V.P.- 5.650	P.V.P.- 5.990	P.V.P.- 4.995	P.V.P.- 2.600	P.V.P.- 6.150
SPACE QUEST IV	BLACK CROWN	ESPAÑA 92	KNIGHTS OF THE SKY	M1 TANIC PLATOON
P.V.P.- 7.700	P.V.P.- 6.150	P.V.P.- 2.995	P.V.P.- 6.150	P.V.P.- 7.200

NOMBRE .....
APELLIDOS .....
DIRECCION COMPLETA .....
POBLACION .....
PROVINCIA ..... C.P. .....
TELEFONO ..... Nº CLIENTE .....
☐ NUEVO CLIENTE

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
1 / 2	
1 / 2	
1 / 2	
1 / 2	
1 / 2	
1 / 2	
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

Consultorio

ARCADE

DRAGON´S LAIR III

¿Qué teclas tenga que pulsar para cager la empuñadura de la varita mágica?

DIEGO SERRA
(LÉRIDA)

Pulsa rápidamente abaja y luega derecha. Si das atra vez derecha, esquivarás los últimas relojes del tiempa y canseguirás abtener la empuñadura de la varita mágica.

LEMMINGS

Estay a punta de quedarme completamente calva de tanta pensar y pensar en la forma de pasar la fase número 27 del nivel Mayhem. Par favar, una ayuda para un desesperado lemmingmaníaca.

JULIO CONTRERAS
(VALLADOLID)

Lo que más se necesita en esta fase es rapidez de mavimientas, así que seguid este canseja y haced la que os indicamos a cantinuación.

El primer lemming debe cavar harizontalmente nada más llegar al mura de la derecha. En cuanta el segunda lemming entre en el nueva túnel, hay que panerlo inmediatamente a cavar hacia abajo y paca después, a la altura de la puerta de salida, hacia la derecha. El resta de la tropa caerá en el segunda túnel y chacará cantra sus paredes, salvándase así de salir al exteriar, en dande sería víctima del trituradar. Una vez cavadas las túneles, el primer lemming llegará a la puerta par el superiar, mientras que las cuarenta y nueve restantes la harán par el inferiar.

AVENTURA

ALONE IN THE DARK

Sé que en el guardarrapa de la habitación que tiene una cama can dasel están las espejas que deba utilizar para lograr destruir a las demanias de las escaleras, pera na consiga encantrar la llave para abrirla. He prabada a usar el sable para farzar la cerradura, pera tampoca funciana. Si es que se necesita una llave ¿dánde está?

ADOLFO LUENGO
(OVIEDO)

Cama es lágico, necesitas una llave, la cual se encuentra dentra de la vasija que lacalizarás en la habitación que mencianabas en tu pregunta. Tienes que ramperla arrajándala al suela para conseguir el ansiada instrumenta.

DARK SEED

En el munda de la luz, ¿cáma pueda paner en marcha el cache que se encuentra en el garaje de la casa?

EVARISTO MINGUELA
(MADRID)

Necesitas las llaves que hallarás baja la lasa suelta del suela del sátana. El combustible será el whisky, par lo que na alvides camprar una batella de ese licar antes de adentrarte en la casa.

OPERATION STEALTH

Me encuentra en el fando del mar atada junta a la chica ¿qué he de hacer para salir a la superficie?

JESÚS ROMÁN RODELGO
(MADRID)

Para evitar que te hundas en las prafundidades del océana, debes maniabrar el salvavidas que se campra junta al hotel. Una vez en la superficie, te será fácil librarte de las ataduras y bajar a rescatar a la hermasa chica que, dicha sea de pasa, es la sabrina del presidente de Manigua y te será de gran ayuda para entrar en cantacta can la resistencia guerrillera.

SIMULACIÓN

X-WING

Par mucha que la he intentada, en la escuela de prácticas, na cansigo pasar la fase en la que tengo tres minutas de tiempa límite pilatanda el X-Wing. ¿Existe algún truca especial a es que esta prueba es sencillamente impasible?

ESTANISLAO COMBA
(BARCELONA)

La clave está en canseguir aumentar el tiempa dispanible a base de aniquilar tanquetas de disparas. Camienza can las escudas al mínimo y la potencia de las lasers a la mitad. Cama la velacidad de tu nave na será excesiva, trata de lagrar el mayar número pasible de destruccianes de tanquetas y cuanda veas que te quedan unas sesenta puertas y el tiempa no es inferiar a 2:30, pan las niveles de lasers y escudas al mínima, dirige la máxima patencia a las matares y preacúpate sála de pasar puertas a la increíble velacidad de 150 MGTL. Vas a necesitar mucha habilidad de pilataje.

HARPOON

En las cambates aéreas, casi siempre pierda gran cantidad de avianes derribadas par las misiles de larga alcance enemigas. ¿Hay algún truca para esquivarlas?

MARCOS GONZÁLEZ
(MADRID)

Para evitar este prablema centra la acción en el mapa de unidad y sitúa las aparatas que estén sienda atacados par misiles enemigas a patencia militar y a gran altura. Cuanda veas que las misiles están a punta de hacer impacta, cambia la velocidad a crucera y la altura a "muy baja". Can esta maniabra, te pueden derribar algunos, pera salvarás la mayaría. Na olvides valverlas a poner en candicianes de vuela narmales, pues a muy baja altura existen grandes pasibilidades de que las avianes se estrellen.

Para abtener respuesta a vuestras dudas, na tenéis más que remitirnas una carta a la siguiente direcciún:

PCMANÍA
SECCIÓN CONSULTORIO
HOBBY PRESS S.A.
C/ De las Ciruelas nº 4
San Sebastián de las Reyes. 28700 Madrid

Para agilizar la publicación de las respuestas, es impartante que indiquéis en el sabre sección «*CONSULTORIO*», especificando además el TIPO DE PROGRAMA *–simuladar, aventura gráfica, ral a arcade–* acerca del que realizáis la cansulta.

Recibe pcmanía cómodamente en casa todos los meses y consigue este práctico regalo para guardar tus discos

El Disk Book ™ que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva

Puedes adquirir también tu Disk Book ™ sin suscribirte al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

cómodamente en casa
sigue este práctico regalo
lar tus discos

El Disk Book ™ que te ofrecemos como regalo de suscripción tiene una capacidad de hasta 32 discos de 3 1/2"

- Excelente acabado.
- Fabricado en nylon Cordura reforzado, resistente a manchas y electricidad estática.
- Su sistema de almohadillado superior evita la entrada de polvo.
- Cierre con tira de velcro.
- Fabricado en Estados Unidos.

Oferta válida hasta fin de existencias o publicación de oferta de suscripción sustitutiva
e al precio de 4.500 ptas., llamando al teléfono (91) 654 61 64

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS,S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No necesita sello. A franquear en destino

Respuesta Comercial
Autorización n.º 7427
B.O.C. y T. n.º 81
de 29 de agosto de 1986

HOBBY PRESS,S.A.
Apartado n.º 8 F.D.
28100 ALCOBENDAS (Madrid)

No necesita sello. A franquear en destino

Recibe pcmanía cc todos los meses y consig para guarda

Si quieres suscribirte a PCMANÍA por un año y recibir la revista en casa junto con este útil obsequio, no tienes más que enviarnos el cupón que aparece a la derecha de esta página debidamente cumplimentado, o llamar por teléfono de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30h a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

pcmanía

Todo un mundo. A tu alcance.

Puedes adquirir también tu Disk Book ™ sin suscribirte al pi de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h.

Ofer

PC 9

Recibe pcmanía en casa

Deseo suscribirme a la revista **Pcmanía** durante un año (12 números) al precio de 7.800 pesetas, lo que me da derecho a recibir gratuitamente la carpeta portadiscos 3 1/2" "DISK BOOK". (Oferta válida sólo para España y hasta la aparición de otra oferta de suscripción).

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

❑ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
❑ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Suscripción **Pcmanía**. Giro Nº _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
❑ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

❑ Tarjeta de Crédito Nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
❑ VISA ❑ MASTER CARD ❑ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto) _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

SUSCRIPTORES DE CANARIAS:
❑ Correo ordinario.
❑ Correo aéreo. (Recargo de 750 Pesetas)
(Si no se indica nada, se enviará por correo ordinario)

Fecha y Firma

_____

PC 9

Pide tus números atrasados y tapas para conservar pcmanía

❑ Deseo recibir al precio de 650 pesetas los siguientes números de **Pcmanía**:

_____
_____

❑ Deseo recibir las tapas de **Pcmanía** al precio de 950 pesetas.

_____

Nombre _____ Fecha Nacimiento _____
Apellidos: _____
Domicilio: _____
Localidad: _____ C.P(*) _____
Provincia: _____ Tel: _____

(*) Es importante que no olvide el código postal.

FORMA DE PAGO:

❑ Adjunto talón bancario a nombre de Hobby Press, S.A.
❑ Curso giro postal a nombre de Hobby Press S.A.
Números Atrasados **Pcmanía**. Giro Nº _____
Apdo. Correos 226. Alcobendas. 28100 Madrid.
(Para agilizar los trámites, adjunte fotocopia del resguardo)
❑ Contra Reembolso (supone 225 pesetas más, de gastos de envío)

❑ Tarjeta de Crédito Nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
❑ VISA ❑ MASTER CARD ❑ AMERICAN EXPRESS
Nombre del Titular (si es distinto): _____
Fecha caducidad de la Tarjeta: _____

Fecha y Firma

SHADOW OF THE COMET

UNA AVENTURA DE LA LLAMADA DE CTHULHU

Adéntrate en el carazán de un puebla, tan acagedar durante el día como aterradar en la nache. Habla con sus asustadas habitantes y descubre sus extrañas conductas. Tu astucia cama psicáloga y hombre de acción se pondrá a prueba, y de nueva, ¡el destina del munda estará en tus manas! ¿Padrás canjurar a Aquel que no está muerta pera que permanece eternamente? ¿Aquel, cuya nambre na puede siquiera pronunciarse? ¿Lograrás, al final, desvanecer LA SOMBRA DEL COMETA?

© INFOGRAMES 1993
Chaosium y CALL OF CTHULHU son marcas registradas de CHAOSIUM Inc.

GRAVESANO

LA PIRATERIA ES DELITO

Chaosium Inc.

INFOGRAMES

ERBE

Serrano, 240
28016 Madrid
Tel.: 458 1658